
La primera revista de PC para los profesionales del videojuego
795 Ptas.
PORTUGAL 900 ESC (CONT)
Game Over.....
REGALO EN EL CD-ROM
SUPERDEMOS
LA MEJOR COLECCIÓN
CONCURSO
REGALAMOS 10
FANTASTICOS
SHADOW MASTER
SHADOW MASTER
Año 1 • Número 8
PRIMER CONTACTO
Revenant
Freespace
Token Ray
Heretic II
Commandos
Snow Wave
Xenocracy
JUEZ Y JURADO
Fallout
Starcraft
of Light and Darkness
Zombieville
Jurassic War
Pax Imperia
Might and Magic 6
Plane Crazy
Gpolice
Syraph
AUTOPSIA
Dark Earth
ZONAS
M.A.X. 2
Descent to the Undermountain
El cine en Internet
EXCLUSIVA
TEAM apache
LOS AMOS DEL CIELO
Prens@ Técnic@
8 413042 087762 00008
GRATIS SUPLEMENTO
GAME DEVELOPER
CURSO DIV GAMES STUDIO: PROGRAMACIÓN AVANZADA EN DIV - 3DMANÍA: FICHEROS 3DS - CURSO IRC: CÓMO HABLAR EN INTERNET - TALLER MUSICAL: VOCES Y EFECTOS EN LOS JUEGOS -

¿QUIÉN DIJO QUE LAS REVISTAS SOBRE INTERNET SON ABURRIDAS...?



REVISTA TÉCNICA Y DE ENTRETENIMIENTO PARA USUARIOS DE INTERNET

DESDE LA BASE HASTA LA ESPECIALIZACIÓN, TODO PARA NAVEGAR CON GARANTÍAS Y ESTAR AL DÍA

REPORTAJES
- DINERO DESDE CASA: DOSSIER TELETRABAJO
- HARDWARE: LOS NUEVOS PENTIUM II A 400 MHZ.
- SOFTWARE: LOTUS DOMINO PRO
- LABORATORIO: COMPARATIVA DE VIDEOCÁMARAS
- JUEGOS: QUAKE ES EL AMO DE LA RED
- COMUNICACIONES: IRBUS, EL NUEVO ESTÁNDAR
- FTP SEGURO, TRANSFERENCIA DE FICHEROS

INICIACIÓN
- FUNDAMENTOS DE TCP/IP Y HTTP

MUJERES VIRTUALES
- MAR GUZMÁN: PASIÓN POR LA SALSA

CURSOS TÉCNICOS
- JAVA, VISUALBASIC SCRIPT Y FRONTPAGE 98

SELECCIÓN DE WEBS
- SEXO, NBA Y ACTUALIDAD

DESCUBRE YA LA OTRA CARA DE LA RED

ESTE MES EN EL CD ROM
- Os ofrecemos las novedades más importantes lanzadas en el mundo de Internet para que naveguéis lo más al día posible. En este número incluimos el Lotus Notes/Domino 4.6a para la creación de dominios en Internet/Intranet.
- Recopilación de los mejores programas shareware del mercado para PC.
- Todas las herramientas de navegación, ftp, correo, editores de páginas web, chat... para PC y MAC (últimas versiones).
- Salvapantallas con las imágenes inéditas de la chica de portada.
- Guía interactiva con los estrenos de Cine y Vídeo del mes.

Prens@ Técnic@
Edita **PRENSA TÉCNICA** • Alfonso Gómez 42, Nave 1-1-2
28037 Madrid • Tf: (91) 3.04.06.22 • Fax: (91) 3.04.17.97



EDITORIAL

Edita: PRENSA TÉCNICA S.L.

Director / Editor
Mario Luis

Coordinadores de redacción
Ángel F. Jiménez, Nacho Valencia

Coordinador Game Developer
Jorge Rosado

Edición
Charo Sánchez

Colaboradores
Juan de Miguel, Leticia Krahe, Víctor Segura, Antonio Marchal, Jesús de Santos, Alan Wilder, Carlos Muñoz, Juan Suárez, Carlos Glez. Morcillo

Diseño
César Valencia

Jefa de Maquetación
Carmen Cañas

Maquetación
Marga Vaquero, Manuel J. Montes, Silvia Muñoz

Portada
Carlos Sánchez

Publicidad
Marisa Fernández
marisa@prensatecnica.com

Suscripciones
Sandra Fernández
sandra@prensatecnica.com

Filmación
M Y F

Impresión
Printerman industria gráfica, S.A.

Duplicación del CD-ROM
M.P.O.

Distribución
SGEL

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Alfonso Gómez 42, nave 1-1-2.
28037 Madrid, España
Telf.: (91) 304 06 22
Fax: (91) 304 17 97

Depósito Legal: M-34090-1997

ISSN: 1138-2597

AÑO 1 • NÚMERO 8

Una pregunta que siempre me hacen las chicas, y, sobre todo, la más especial para mi, es por qué hay tan pocos juegos dedicados al género femenino. Ella es una especialista en acabarse el Pang y similares, pero, por lo demás, odian el ordenador y todo lo que se refiere a él.

¿Son machistas los juegos? Bueno, si comprendemos fenómenos como Tomb Raider es fácil asegurar esa afirmación. Cada vez hay más protagonistas femeninas de juegos que no destacan precisamente por su inteligencia o saber hacer, sino por sus poderosas razones en forma de curvas más o menos bien puestas. Es una lástima para las chicas, pero así es.

Y es que no conocemos a mitos eróticos para las chicas en los juegos de ordenador. Tal vez Duke Nukem, con su pinta de cachas y su actitud de duro total, pueda traer de la cabeza a más de una, pero es improbable.

Ellas prefieren los juegos donde se use más la cabeza o la habilidad, tales como las aventuras gráficas, puzzles o plataformas. En cambio, son más reacias a la hora de participar en carnicerías multijugador, juegos violentos o la propia estrategia y rol. También odian simuladores y cosas parecidas.

Así que la conclusión final sería que no es que los juegos de ordenador sean más o menos machistas, sino que existen géneros muy bien diferenciados para uno y otro.

El presente número de Game Over pretende ser lo más imparcial tanto para ellos como para ellas, por eso encontrarás sólo lo mejor de lo mejor de la actualidad como el fantástico simulador que este mes ocupa nuestra portada: Team Apache, quizá el mejor simulador que se haya hecho nunca sobre esta máquina de matar.

Y en cuanto al resto dejamos que seas tu quien lo descubra, así que hasta el mes que viene. Esperemos que disfrutéis de este número porque lo hemos hecho pensando enteramente en vosotros.

Ángel Fco. Jiménez

e-mail: gover@prensatecnica.com

sumario Sum

Año 1 • Número 8





COMMANDOS.



FALLOUT.



PAX IMPERIA.



PLANE CRAZY.



STARCRAFT.

6 Indice CD .... Descubre el contenido de nuestro CD de portada.

18 Primer Contacto .... Te presentamos: Freespace, Token Ray, Heretic II, Commandos, Soccer 98, Snow Wave, Xenocracy y muchos más.

44 Juez y Jurado .... Analizamos: FallOut, Starcraft, of Light and Darkness, Jurassic War, Pax Imperia, Might and Magic 6, Plane Crazy, G-Police y muchos más.

66 Autopsia .... Solución completa de Dark Earth.

20 Team Apache

Nuestra portada está dedicada a este excelente simulador. Team Apache te pondrá al mando de esta increíble máquina de asalto. Disfruta del mejor simulador que te puedes echar a la cara actualmente.





32 Snow Wave

Si piensas que es imposible trasladar un juego del mundo de las consolas al PC, estás equivocado. Snow Wave es un frenético arcade/simulador cuyo reinado son las altas montañas y donde la velocidad es la única ley para ser el mejor.

58 Might and Magic 6



Sin duda, se trata del mejor juego de rol que puedes encontrar en este momento. Es la sexta continuación de una saga genial que ha marcado un mito en el mundo de los juegos de rol. Ahora regresa con nueva tecnología y más monstruos y enigmas para que todos nos unamos rápidamente a la excelente aventura que nos presentan.

NOTICIAS

10. Te adelantamos, mes a mes, las noticias más interesantes e importantes del mundo de los videojuegos.

ZONA 3D

72. Descubre los arcades 3D más punteros del momento.



74. Juega con ventaja y pon en práctica nuestros "cheats" para hacerte la vida más fácil.



75. Lo último de lo último sobre Internet.



77. La mejor agenda de Internet.



78. En la Taberna del Elfo Tambaleante siempre están de juerga.



80. La primera sección que lee el tataranieto de Napoleón. ¡Palabra!

Correo del lector

82. Haznos llegar tus dudas, alabanzas, críticas y sugerencias. Somos fácilmente sobornables.

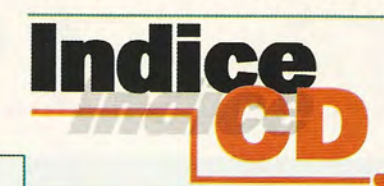
CD-ROM DE PORTADA

DEMOS JUGABLES

- Tie Break Tennis
- Pax Imperia
- Might & Magic
- Die By The Sword
- Battle Zone
- Falcon 4.0
- Snow Wave
- Starcraft
- Redline Racer

Más Shareware, curso DIV, imágenes,...

Revisa el contenido del CD de portada



DEMOS

TIE BREAK TENNIS

¿Sabíais que este juego ha sido creado íntegramente en España? Pues así es; vais a alucinar con la enorme calidad de este juego desarrollado por Hammer Techonologies, el más prometedor de los grupos de programación, ya que en los últimos meses hemos asistido a un verdadero aluvión de títulos de tenis, pero este desarrollo de Hammer marca la auténtica diferencia con respecto a los demás. Siendo, sin lugar a dudas, el juego de tenis más cuidado y divertido hecho hasta la fecha.
En el juego original hay un total de 32 jugadores a elegir, cada uno con sus características de juego, nacionalidad y vestimenta. Además de un total de 8 estadios donde disputar los partidos. En esta demo tienes la posibilidad de jugar con dos tenistas en dos estadios diferentes.
Sólo queda que disfrutes de este magnífico juego, que seguro os tendrá ocupados durante una buena temporada.

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 100, 16Mb Ram, CD ROM 4X,
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 200, 32Mb Ram, Tarjeta 3DFX
DESARROLLADOR: HAMMER
DISTRIBUIDOR: HAMMER
GÉNERO: DEPORTIVO

PAX IMPERIA

Tal vez el futuro de la Galaxia esté en tus manos con este impresionante juego. Pax Imperia te pone en el difícil papel de Emperador de una Galaxia, en la cual tienes que coordinar todos los aspectos que se presupone tiene un Emperador Galáctico: control de los recursos, inversión en tecnología para tener las mejores armas antes que nadie y todos esos detalles que conocemos de otros juegos: estrategia a tope, combates por tunos y, sobre todo, unos gráficos alucinantes.
Todo esto lo cumple Pax Imperia, un juego que te hará creer realmente que estás en otra Galaxia.

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 100 16Mb Ram, CD ROM 2X, Tarjeta de Sonido
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 133 32Mb Ram
DESARROLLADOR: EIDOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
GÉNERO: Estrategia



DIE BY THE SWORD

¿Eres un fanático de las leyendas medievales y de la violencia más sangrienta? Entonces, estás ante tu juego. Castillos oscuros, soldados aguerridos y, por encima de todo, monstruos la mar de bonitos... y asesinos. Die by the Sword es una fantástica mezcla donde se conjuntan elementos de juegos como Quake y aspectos de las películas épicas.
Al principio, te puede resultar un poco complicado su manejo con el ratón, sobre todo si eres diestro; entonces deberás elegir el que manejes con tu mano buena: el control de la espada con el ratón o

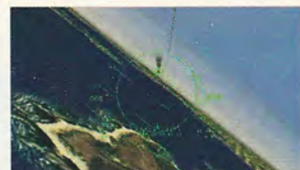
el del protagonista con los cursores. Desde aquí te recomendamos que la espada esté en tu mano buena, porque la verdad es que te va a hacer falta, ya que no son pocos los enemigos que te vas a encontrar en los mapas.

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 90, 16 Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido, Windows 95
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 166, 32Mb Ram
DESARROLLADOR: INTERPLAY
DISTRIBUIDOR: PROEIN
GÉNERO: ARCADE 3D

FALCON 4.0

Falcon 4.0 es un simulador del F-16 con un realismo increíble, tan real como la vida misma. Pilotaremos un F-16 Fighting Falcon, uno de los mejores cazas de combate aire-aire o aire-tierra. Es el caza favorito de los pilotos de combate y cuando juegues con esta demo, pronto se convertirá en el tuyo, aunque digamos que su precio es bastante alto como para pagarlo con la cuenta corriente del banco: varios miles de millones por aparato.
Los gráficos que disfrutarás en la demo son asombrosos. De todas formas, puedes modificar los detalles; por supuesto, que cuanto más alto sea el nivel del detalle, mejor parece todo, pero, por contra, la demo requerirá más equipo. Puedes ajustar los gráficos a las necesidades de tu equipo para cambiar el detalle gráfico: textura del terreno, detalle del terreno, densidad de objetos y amplificación del avión. Aparte, existen otras posibles modificaciones como texturas de objetos, transparencias, suavidad de texturas, sombreado Gouraud y niebla. ¡¡En fin, a... volar!!

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 100, 16 Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido, Windows 95
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 200, 32Mb Ram, Tarjeta Aceleradora.
DESARROLLADOR: MICROPROSE
DISTRIBUIDOR: PROEIN
GÉNERO: SIMULADOR



RED LINE RACER

Desde Criterion Studios llega uno de los mejores simuladores de motos que se hayan hecho nunca. A los apasionados de este deporte les encantará Red Line Racer. Encontrarán en esta demo toda la emoción de montarse en una moto de carreras, ajustarse el casco y pisar el acelerador hasta notar que la velocidad se adueña de ti.
Es imprescindible que tengas una tarjeta aceleradora para que puedas disfrutar plenamente de esta demo, ya que el aspecto gráfico del juego es para llevarse una medalla de oro. Se tomaron como modelo motos reales y las texturas aplicadas son también de mapas reales, así que el resultado obtenido es, simplemente, alucinante.

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 133, 16 Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido, Windows 95, Tarjeta Aceleradora 3Dfx
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 200 MMX, 32Mb Ram
DESARROLLADOR: CRITERION
DISTRIBUIDOR: UBI
GÉNERO: SIMULADOR/ARCADE



DEMOS

SKI RACING

Para que te hagas una rápida idea sobre este juego, te podemos decir que es una mezcla de Screamer y una competición de esquí. Los circuitos asfaltados se han cambiado por paisajes alpinos y en vez de coches hay corredores de alta competición.

Ski Racing tiene unos gráficos de aúpa, que te fascinarán sin lugar a duda, además de una acertada banda sonora que sirve como excelente ambientación a todo el ajetreo que vas a tener en la carrera. Además, este juego soporta una buena multitud de periféricos, para que puedas manejar a tu gusto el juego

SISTEMA MÍNIMO: P90, 16 Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido, Windows 95
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 133, 32 Mb Ram, CD-ROM 8x
DISTRIBUIDOR: COKTEL
DESARROLLADOR: COKTEL
GÉNERO: DEPORTIVO



VÍDEOS

MIGHT AND MAGIC 6

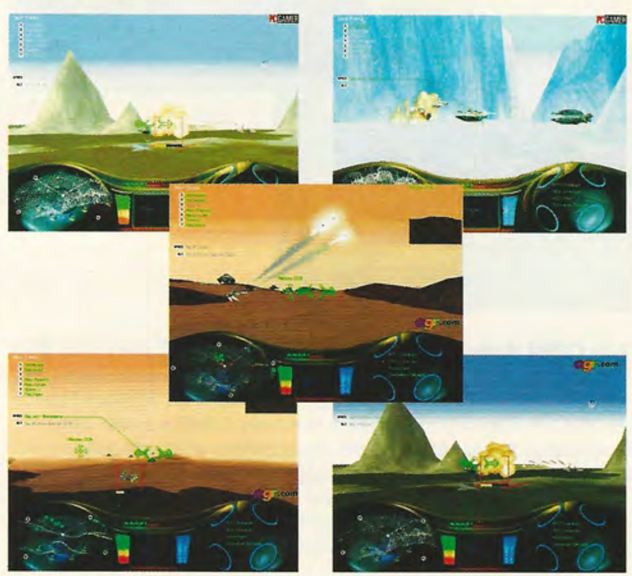
Atención, te encuentras con el mejor juego de rol que te puedas echar a la cara. En este vídeo podéis disfrutar de las animaciones que encontraréis en Might and Magic 6. Os espera la tierra mágica de Enroth, la misma que aparecía en Heroes of Might and Magic. Debes descubrir por qué el Rey Roland ha perdido el favor de los Dioses con riesgo de perder todo su reino. Y encima, la población cae víctima de los ataques de criaturas demoníacas, en busca de sangre y mártires para sus siniestros propósitos.



BATTLEZONE

En un futuro no muy lejano y en una historia alternativa a la nuestra, el imperio soviético y los Estados Unidos de América se disputan las preciadas colonias del Sistema Solar. En Battlezone tendrás que elegir uno de los dos bandos en su lucha por obtener el poder absoluto.

Battlezone es una curiosa mezcla de estrategia y acción 3D y, debido a su nombre, es un curioso homenaje al juego que asombró en la década de los 80 a todos los adictos a los juegos. No te lo pierdas, de verdad.



SNOW WAVE
Éste es otro de los juegos que impactará en tus sentidos. Si no piensas que es posible hacer un juego digno de una consola para PC tienes que comprobar cómo es SNOW WAVE. Este vídeo te quitará esas ideas y te dejará simplemente alucinado.
En Snow Wave podrás emular a los deportistas que más se arriesgan en la actualidad, y a los que no importa dejarse el pellejo en las pistas de esquí a bordo de su tabla. En este juego podrás realizar piruetas sólo reservadas para los mejores y disfrutarás de un auténtico día de nieve en tu ordenador, sin necesidad de que te enfundes el mono y las botas.



STARCRAFT
¿Qué podemos decir del juego más esperado en los últimos dos años? Pues que es lo mejor de lo mejor en el terreno de la estrategia en tiempo real. Si eres un adicto al Warcraft 2, recordarás lo buenas que son las animaciones y las escenas intermedias que hace Blizzard. Starcraft no hace más que mejorarlo y hay secuencias dignas de las películas de ciencia ficción, e incluso son mejores que algunos filmes. Pues nada, ¡a disfrutad un buen rato!



LECTORES

Muchas gracias por vuestros programas. Simplemente "recordaros" que para incluir vuestros programas en el CD, comprobad que funcionan antes, sino es imposible incluirlos. Bueno, os recordamos las normas de admisión y hasta el mes que viene.
Admitimos todo tipo de programas: juegos, utilidades, niveles de juegos, etc. No nos importa la calidad del producto; nuestra única intención es que simplemente os "presentéis en sociedad". Pero eso sí, os exigimos los siguientes requisitos:

- Todos vuestros trabajos deben ser absolutamente originales. Cualquier responsabilidad por violación de derechos de autor es totalmente vuestra.
- NO enviéis virus de ningún tipo. A cambio os mandaremos a nuestros matones para que os destrocen el equipo.
- No hay censura en la temática de los programas, pero no aceptaremos ninguno que viole los derechos protegidos en la Constitución. Seremos tajantes con los contenidos racistas, sexistas o cualquiera que atente contra la dignidad de las personas.

GAME DEVELOPER

Para que podamos empezar a hacer nuestros pinitos como auténticos *coders*, incluidos en los directorios correspondientes encontramos:

Curso DIV: Aquí tienes los ejemplos de la nueva lección sobre DIV Games Studio.
3D Manía: Código de ejemplo del artículo de 3D Manía. Rutinas de código para polígonos planos, polígonos texturados, texturados con subpíxel y corrección de perspectiva...
Música: Versión shareware de Cooledit, un buen editor para empezar a trabajar en él.
Taller 3D: Versión shareware de Vista Pro. Para Ms-Dos y Windows.

IMÁGENES

En este directorio encontrarás imágenes de los juegos comentados en la revista.

BROWSERS

Navigator 4.04: La última versión del navegador más utilizado.
Explorer 4.0: Microsoft marca la pauta en Internet con su nuevo Explorer.

SHAREWARE

Anyware: Antivirus necesario en todo equipo.
Viruscan: El mejor antivirus, sin duda alguna.
GWS: Graphics Workshop, estupendo visualizador y conversor de imágenes.
Paint Shop Pro 4.14: Programa de retoque fotográfico, utilizado por todo el mundo.
Sea: Otro visualizador. Rápido y muy fácil de utilizar.
WinZip 95: Compresor/Descompresor de imágenes.
Coffee Cup: Nuevo programa de creación de páginas WEB. Soporta Javascript y animaciones.
BCM Diagnostics: Inspecciona tu ordenador para detectar posibles anomalías.

NIVELES

Niveles para Quake.



El proyecto X es una realidad

En la última reunión que se celebró de las compañías desarrolladoras de videojuegos, MultiGen anunció que su aplicación OpenFlight será utilizada en el Proyecto X. No, nos estamos refiriendo a una película de ciencia ficción, sino a una nueva consola que va a revolucionar el mercado del software de juegos. Sus creadores son VM Labs y de momento, no tiene nombre definitivo, pero al parecer será increíble a nivel tecnológico. Entre sus "hazañas" cabe destacar ante todo su excepcional diseño para gráficos en 3D ya que tendrá la habilidad de renderizar en tiempo real gráficos en 3D.

Nuevos Filtros de 3M

3M, la famosa compañía norteamericana, tan popular por sus hiperfamosas post-it, ha lanzado al mercado 3M Easy Clean, los primeros filtros para ordenador que permiten mantener su limpieza de forma permanente. Esto se debe a que estos filtros han sido construidos con un recubrimiento especial que repele las manchas y las típicas huellas de los dedos que todos tenemos en los filtros, y todo esto sin que sea necesario utilizar productos de limpieza.

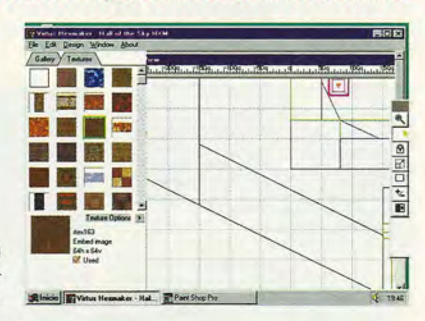
Age of Empires II sufre un retraso

La segunda parte de uno de los juegos más aclamados de Microsoft, sufrirá un retraso de cerca de medio año, ya que inicialmente iba a salir para Navidades de este año, pero, por problemas en el desarrollo, el lanzamiento se postergará hasta verano del 99, aproximadamente. El equipo desarrollador será el mismo, Ensemble Studios, ya que Microsoft tiene plena confianza en ellos para afrontar una segunda parte que empieza donde termina la primera. En Age of Empires II abandonará el Imperio Romano para integrarse plenamente en la Edad Media hasta el Renacimiento, así que muchachos... llega nuestra época preferida: la de los castillos.

Dinamic ficha a Epi como comentarista de PC Basket 6.0

El conocido desarrollador Dinamic Multimedia lanzará próximamente al mercado su nueva versión del PC Basket. En esta sexta revisión, se incorporará una completísima utilidad de manager de un equipo de baloncesto, la base de datos oficial de la liga ACB y un simulador de Baloncesto. Pero sin duda, la mayor novedad reside en el fichaje de Epi como comentarista. El popular y carismático jugador se incorpora así, a este estupendo simulador de baloncesto.

Crea tus niveles para Quake II Y Hexen II





La distribuidora UBI se encarga de traer a España, los que seguramente, son los mejores editores de niveles creados hasta la fecha. Se tratan de Deathmatch Maker II y Hexmaker y cuentan con el apoyo y la licencia oficial de Id Software. Desarrollado por los especialistas en estas tareas de la empresa Virtus, el diseño de estos editores permite que cualquiera que no tenga ni idea de edición de niveles, pueda crear los suyos propios en cuestión de minutos. Además cuenta con una poderosa utilidad de previsualización de renderizado que nos permite contemplar como será nuestro nivel antes de probarlo.

3DFX, Interactive: el sabor del éxito

3Dfx Interactive presentó los resultados de las ventas de su chip Voodoo que han llegado hasta un total de cuatro millones de unidades, desde que se empezó a comercializar. Greg Ballard, presidente de la compañía, sostiene que el mercado de su chip pronto será equiparable al de algunas consolas de gran prestigio como es el caso de la Playstation. ¿Será el ordenador el verdugo de las consolas, o ambos podrán coexistir durante mucho más tiempo? Sólo el tiempo lo dirá.

Number Nine cae en crisis



Number Nine, que hace algún tiempo fue uno de los mayores suministradores de tarjetas gráficas, ha obtenido unos resultados bastantes desastrosos en la facturación de sus productos este año. La principal razón estriba en las bajas ventas de su nueva tarjeta Revolution 3D que apenas ha superado las previsiones de ventas estimadas en su punto más bajo. De esta forma, la compañía ha perdido seis millones de dólares en el primer trimestre y se ha visto forzada a bajar el precio de su producto para dar salida a todo el stock acumulado.

GANADORES CONCURSO ACTUA SOCCER 2

FELIPE SEGUÍ COLL	PALMA DE MALLORCA
FCO. JAVIER MARTÍNEZ	ALICANTE
HUGO ÁLVAREZ PAZO	VIGO
ALEXANDER SÁEZ SANTAMARÍA	MIRANDA DE EBRO
JOSÉ LUIS ARES GÓMEZ	REINOSA
ALVARO MARTÍN BENITO	MADRID
ARTURO DE LA PAZ LÓPEZ	MADRID
JUAN DOMINGUEZ CANO	MACAEL
ADRIÁN E. FURI	VALENCIA
JOSÉ MANUEL DONOSO	GIRONA
MARC SIMÓN RIERA	BARCELONA
JUAN LÓPEZ CALLEJA	MADRID
RAFAEL GISMERO	MOTA DEL CUERVO
MAURO JULIÁN FABREGAT	BURRIANA
RAMÓN GÓMEZ GÓMEZ	PUERTOLLANO
JOSÉ ANTONIO DÁVILA	SANTANDER
PEDRO ARNAIZ CAMPO	CICERO
JAVIER VARAS GARCÍA	MADRID
JOSÉ VICENTE MARTÍNEZ	SANTURCE
FERNANDO HIDALGO HERNÁNDEZ	S.S. DE LOS REYES



KKND 2: Krossfire







La segunda parte del tal vez, el mejor clónico que le haya salido a Command & Conquer, será distribuida en nuestro país de la mano de Infogrames. Como podéis ver por las imágenes, la calidad gráfica del juego ha aumentado espectacularmente. La trama será muy similar a su primera parte. La humanidad ha sufrido una hecatombe nuclear y los supervivientes se refugiaron en el interior del planeta, mientras que algunas criaturas y seres humanos sufrieron horribles mutaciones que los convirtieron en una raza aparte que nada quiere saber de los humanos.

Mientras, en el interior del planeta se iba erigiendo una poderosa civilización que ansiaba dominar de nuevo la superficie para la causa humana, pero cuando salieron al exterior, se encontraron con la oposición de los mutantes, que decidieron mandarlos al infierno.

Armas de alta tecnología y mortalmente destructivas y el petróleo como recurso principal conformaron a KKND como un juego de estrategia en tiempo real y muy entretenido. Esta segunda parte continúa con la tradición de la primera. Deberás escoger uno de los dos bandos y procurar que sea el que controle toda la Tierra.

Y como podéis ver en las pantallas tiene una pinta totalmente excelente. Muy pronto estará disponible en nuestro país.







Betatesters para Microsoft

De nuevo, la más poderosa compañía informática, necesita beta-testers para uno de sus juegos. Se trata de UltraCorps, un nuevo juego de estrategia que al parecer romperá moldes en el género, o eso parece.
Para más información, necesitas acudir a la dirección www.zone.com, donde encontrarás toda la información relativa a este producto y donde podeis bajarlo.



Ubi Soft en el E3

La distribuidora Ubi Soft presentará F1 Racing Simulation 2 aprovechando el evento del E3, la mayor feria de la industria del entretenimiento electrónico. Será una versión con gráficos totalmente renovados e incluirá nombres de pilotos reales.
Por otra parte, Ubi Soft también aprovechará este acontecimiento para presentar su nueva aventura: Tonic Trouble, y de la cual, ya hicimos una referencia en un número pasado de Game Over. También se mostrará al público un juego que rinde un homenaje a los "cliks" de Playmobil, además de All Star Tennis y en el cual, aparece nuestra gran deportista Conchita Martínez.





España se rinde a Resident Evil 2

Al igual que ocurrió con Japón en el mes de febrero, ha habido colas para comprar Resident Evil 2 también en nuestro país. Centro Mail en colaboración con Virgin, abrió las puertas de sus centros de Madrid y Barcelona a las 10 de la noche, creándose colas desde las cuatro de la tarde. Y esto ha ocurrido con la versión de Playstation, ya se verá cuando suceda lo mismo con la versión PC.



NOTICIAS



Recopilación de Shareware

La distribuidora española Hollywood Multimedia ha lanzado recientemente dos recopilaciones de juegos shareware que harán las delicias de todos los jugones de pro. Se trata de FutbolManía y Automanía, y ambos, incluyen lo mejor de lo mejor de las demos jugables como FIFA 97, Actua Soccer, Nascar Racing 2, Carmageddon, etc. Si queréis más información al respecto, podéis llamar al teléfono 91 447 26 19.

Proein lanza su "Serie barata"

Al igual que las demás distribuidoras, Proein acaba de lanzar su "serie barata" de juegos con precios que rondan desde las 1.900 hasta las 3.900 ptas. aproximadamente. En ella encontrarás los grandes títulos de esta distribuidora y que han roto récords de ventas como Tomb Raider, Top Gun, Touché o el excepcional Duke Nukem 3D.

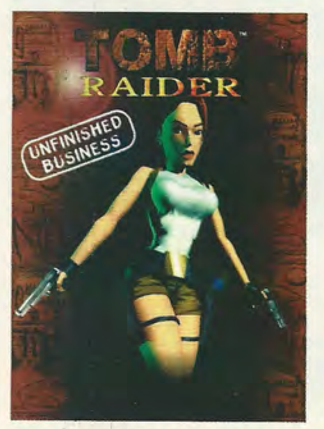
Como podéis imaginar, esta noticia resulta de lo más agradable para todos los que amamos los juegos de ordenador, ya que la mayoría de los lanzamientos salen a un precio bastante prohibitivo para los usuarios. Así que, ésta es una oportunidad única para todos aquellos que deseen completar su colección de juegos con lo mejor de lo mejor.

















Starcraft rompe records"

La versión de Internet del alucinante juego de Blizzard, denominada Battle.Net, ha acogido la increíble cantidad de 750.000 usuarios en tan solo un mes y medio. La popularidad de este juego ha conseguido que sea el más utilizado en Internet, debido sobre todo, a la gratuidad de su servicio.



Nuevo juego on-line: Middle Earth

Sierra ha incorporado una nueva compañía a su grupo denominada Yosemite Entertainment. Estos señores serán los encargados de realizar uno de los juegos on-line para Internet más interesantes que se podrán encontrar. Middle Earth, como su nombre indica, está basado en las novelas fantásticas de Tolkien: El Hobbit y El Señor de los Anillos y reproducirá exactamente todos los países y tierras que aparecían en las novelas. Se trata del gran rival a competir con Ultima Online, al que mejorará en todos los aspectos, sobre todo en el comportamiento del servidor, ya que no se venderán más unidades de las que soporte dicho servidor.

La "sorpresa" de Quake II

Según fuentes de Meritstation, en Quake II existe una puerta falsa, que hace que caiga el sistema al jugar en partidas de Internet. Esta puerta se utilizaba para hacer pruebas en las versiones iniciales del juego y ha sido utilizada por algunos *hackers* para destruir determinadas sesiones multijugador. Este problema se solucionará rápidamente en el próximo pacth que efectúe Id Software de su juego.



Max Payne, la revelación





Max Payne, el próximo juego en 3D que hará total sensación, ya tiene su propia página web en Internet. Su dirección es: www.houseofpayne.com, y allí encontrarás todo tipo de información sobre el juego. Gracias a esta página, hemos podido averiguar que Max Payne es un fugitivo, perseguido por la muerte de su jefe. Lo que nadie sabe es que se trataba de una venganza por el asesinato de su familia.
Ahora, Max debe recorrer los bajos fondos de Nueva York en lucha contra los grupos criminales que dominan los suburbios para limpiar la ciudad y de paso hacer justicia, pues la policía pasa bastante del tema.
Al contrario que otros juegos donde se presenta la violencia como algo extraño y fantástico, ya sean monstruos tipo Quake o extraterrestres, lo más terrorífico de Max Payne es que los personajes que debemos matar son de lo más cotidianos: policías, gente que podemos encontrar por la calle, etc.
El uso de la violencia más explícita junto con abundantes chorros de sangre que inundan la pantalla, mucho nos tememos harán que Max Payne sufra la polémica habitual en este tipo de juegos.







PREMIOS Game Developers' Conference

Igual que si fuera la Entrega de los Premios Oscars, también se celebra en California la Entrega de los Premios de la GDC (Game Developers' Conference). El claro ganador fue Quake II, que se llevó todos los premios importantes en los que estaba nominado. Una vez más, los chicos de ID Software han triunfado en esta edición. Aquí teneis la lista completa de los premios.







- **Nominados a la mejor aventura gráfica y/o juego de rol:**
  The Curse of Monkey Island; FinalFantasy VII; Zork Grand Inquisitor; Byzantine; Resident Evil 2; Tomb Raider II; Fallout; Ultima Online.
  Ganador: Final Fantasy VII.

- **Nominados al mejor juego de acción:**
  Crash Bandicoot 2; GoldenEye; Interstate '76; Jedi Knight; The Lost World; Micro Machines V3; Quake II; San Francisco Rush; Super Bomberman.
  Ganador: Quake II.

- **Nominados al mejor juego tipo "puzzle":**
  Battleship; Frogger; Microsoft Entertainment Pack: The Puzzle Collection; Star Wars Monopoly; Tetrisphere.
  Ganador: Frogger.

- **Nominados al mejor juego en red:**
  Air Warrior III; PGA Tour Pro; Puzzle Zone on AOL; Quake II; Tanarus.
  Ganador: Quake II.

- **Nominados al mejor juego en el apartado gráfico:**
  Age of Empires; Longbow 2; Quake II; Riven: The Sequel to Myst; Tomb Raider II.
  Ganador: Quake II.

- **Nominados al mejor sonido:**
  Age of Empires; The Curse of Monkey Island; Interstate '76; Myth: The Fallen Lords; Parappa the Rapper; Postal.
  Ganador: Parappa the Rapper.

- **Nominados a la mejor banda sonora:**
  Blade Runner; The Curse of Monkey Island; Parappa the Rapper; Postal.
  Ganador: Blade Runner.

- **Nominados al mejor hardware relacionado con el mundo del videojuego:**
  ADSL; AGP video card; DVD-ROM; Voodoo 2.
  Ganador: Voodoo 2.



DISTRIBUIDOR: Creative Labs
TELÉFONO: (93) 662 51 16
WEB: www.creativelabs.com
E-MAIL: creative@bcgonline.es

CREATIVE 3D Blaster Voodoo 2

Creative Labs, la conocida compañía de productos multimedia, ha anunciado la salida al mercado la 3D Blaster Voodoo 2, una nueva tarjeta acereladora 3D que revolucionará el sector de los juegos. Con las dos nuevas tarjetas, Creative atiende las demandas de los jugadores que sólo pretenden lo mejor para sus juegos y equipos.

La línea de tarjetas aceleradoras de gráficos 3D Blaster Voodoo 2 se compone de dos modelos: una versión completa con 12 Mb de memoria RAM y un precio aproximado de 50.000 ptas, y una versión de 8 Mb de memoria RAM, que tiene un precio aproximado de 40.000 ptas.

Ambos modelos incluyen memoria EDO DRAM de alta velocidad y ciclo único, y ofrecen tres millones de triángulos por segundo, así como 90 millones (180 millones de píxeles en configuración SLI) de píxeles por segundo, con textura dual, filtro bilineal, mapeado MIP por píxel, alpha-blended, Z-buffered. Gracias a estas características, el nivel de rendimiento de la 3D Blaster Voodoo 2 es la solución más potente para el entorno de juegos, dentro de la gama de Creative.

Además, la 3D Blaster Voodoo 2 incluye cuatro juegazos para demostrar toda su potencia. Se trata de Ultim@te Race Pro de Microprose, un juego de acción de carreras que permite el uso de resoluciones mucho mayores y con texturas de mayor calidad que las que ofrece el juego original. Incoming de Rage Software ha sido diseñado desde el principio para utilizar la tecnología Voodoo 2. Su motor de luces dinámicas en 3D dejará alucinados a todos los jugadores.

G-Police de Psygnosis que es, en la actualidad, uno de los juegos favoritos del público. Este juego de aventuras de simulación de vuelo ofrece a los usuarios la oportunidad de patrullar las calles del futuro en su propia nave, con las armas más increíbles que puede desarrollar la tecnología del futuro. Finalmente, Actua Soccer de Gremlin Interactive es un espectacular juego de fútbol que cuenta con gráficos construidos a base de capturar movimientos de futbolistas. Cuenta con diez cámaras repartidas a lo largo de todo el campo, una enorme variedad de condiciones meteorológicas y secuencias de repetición de jugadas a cámara lenta.

Para todas las personas que quieran más información sobre la 3D Blaster Voodoo 2, Creative ha montado un área extensa en la dirección *www.cle.creaf.com/voodoo2/voodoo2.html* dentro de su web europea. Aquí, los jugadores podrán encontrar fácilmente especificaciones de producto de la 3D Blaster Voodoo2, respuestas a las preguntas más habituales, comentarios, enlaces a páginas de juegos, etc. De hecho, desde su creación ha recibido más de 250.000 visitas de usuarios.

Creative Video Blaster Webcam II

Partiendo de la original Video Blaster WebCam, la nueva WebCam II ofrece la mejor relación calidad/precio para los usuarios. Está disponible a un precio de 15.000 pesetas más IVA y se trata de la solución perfecta para obtener imágenes fijas y videoclips en directo, tanto para el trabajo como para el ocio.

Cuenta con un nuevo y atractivo diseño, movilidad mejorada, mayor solidez y un ajuste de foco ergonómico y con mejor precisión. La Video Blaster WebCam II es fácil de utilizar y, al igual que su predecesora, lo suficientemente compacta como para poder colocarla encima del monitor o del ordenador. La instalación es simple e inmediata, gracias a que se conecta directamente en el puerto de impresora.



Además, la Video Blaster WebCam II ofrece nuevas características y un software de productividad útil, con el fin de que los usuarios de PC puedan mejorar sus experiencia en Internet de modo inmediato. La cámara incluye lo necesario tanto para establecer una videoconferencia como para asistir a una reunión de trabajo.

Igualmente, se incluye un potente paquete de aplicaciones para aprovechar todas las posibilidades de la cámara. Entre éstas, destacan Video WebPhone, un software fácil de utilizar para telefonía por Internet, con posibilidad de vídeo en directo y todas las funciones de los teléfonos avanzados actuales, y MediaStudio Video Edition, un potente paquete de software para edición de vídeo que permite a los usuarios capturar fácilmente imágenes fijas y películas en formato AVI.

Lo nuevo en sonido de Creative

Creative Labs ha anunciado un nuevo sistema para disfrutar de un sonido interactivo convirtiéndose en la primera y única compañía en ofrecer todos los componentes necesarios para su instalación. El sistema parte de dos aliados tecnológicos de Creative: E-mu System, que aporta la base tecnológica patentada y Cambridge Soundworks, con sus nuevos productos. Todos estos componentes están diseñados para ofrecer un nuevo concepto de sonido para el ordenador denominado "sonido ambiental". Éste consiste en una experiencia similar a la que se puede obtener en la vida real al situarse en medio de una carrera de coches, en una sala de conciertos o en un bosque tropical.



Con este nuevo sistema de sonido ambiental, Creative combina la tecnología de sus seis generaciones anteriores de la Sound Blaster para establecer un nuevo estándar de sonido para el ordenador.

El procesador de sonido EMU10K1, creado en el centro tecnológico conjunto de Creative y E-mu, es el corazón del nuevo sistema de sonido ambiental. El procesador EMU10K1 es el resultado del trabajo de más de cien personas y de años de investigación y desarrollo. Con más de 1.000 MIPS (millones de instrucciones por segundo) de capacidad de procesamiento, combina las características del sintetizador profesional E4 de E-mu y su grabadora en disco duro Darwin, ambos productos utilizados por profesionales del sonido. Es el único procesador de sonido disponible en la actualidad capaz de renderizar en tiempo real varios canales de sonido, con efectos para ambientes de sonido real.

El modelaje Ambiental es la mejora definitiva de todas las tecnologías de sonido 3D disponibles en la actualidad. Permite a cualquiera, desde el usuario final hasta el desarrollador, ajustar las propiedades de un sonido, incluyendo sus reflejos, y posicionarlo adecuadamente en el espacio. El resultado de esta sofisticada arquitectura es una experiencia de sonido ambiental auténtica basada en la renderización de alta precisión y en tiempo real de objetos sonoros en tres dimensiones.

CMSS (Creative Multi-Speaker Surround) posiciona los objetos de sonido en un espacio definido alrededor del oyente, aprovechando al completo la configuración multicanal de los altavoces. CMSS es plenamente incrementable, crea y manipula sonidos múltiples, al tiempo que trabaja con sistemas de altavoces que van de dos a ocho cajas.



Cuenta, además, con la tecnología SoundFont. Los desarrolladores y usuarios no están limitados en el uso de los sonidos proporcionados con la tarjeta de sonido. Cualquiera de los sonidos y efectos de instrumentos puede ser reemplazado para personalizar el sonido. Esto se hace cargando nuevos bancos SoundFont en la memoria disponible en la familia actual de tarjetas de sonido AWE y a través de los próximos productos con el procesador EMU10K1.

Altavoces DeskTop Theater 5.1 de Cambridge SoundWorks, diseñados para ofrecer la calidad de sonido y la distribución multicanal requerida por el nuevo sonido ambiental de Creative; es el primer sistema integrado al completo para ofrecer sonido ambiente en ordenadores multimedia. Consiste en un amplificador multicanal integrado, cinco altavoces satélite compactos y un potente subwoofer.

AUTOPISTA AL CIELO

Julio

Settlers 3 ....Blue Byte
Star Wars Rebellion ......LucasArts
Sentinel Returns ....Psygnosis
Recoil ....Virgin
Wetrix ....Infogrames

Agosto

Army Men 3DO
Tellurian Defence ....Psygnosis
Mysteries of the Sith......LucasArts
Hardwar........................Gremlin
Ignition ....Virgin

Próximamente

Starship Troopers ......Microprose
Heart of Darkness ......Infogrames
Art of Magic ....Virgin
Hired Guns ....Psygnosis
Snow Racer 98 ....Infogrames

MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA PARTICIPACIÓN. SEGUIMOS ESPERANDO VUESTRAS CARTAS Y CADA MES SE SORTEARÁN TRES MAGNÍFICOS PACKS *TOTAL GAMES*

LOS GANADORES DEL SORTEO HAN SIDO:
JOSÉ CARLOS GUTIÉRREZ (MADRID)
EUSEBIO RODERO (BARCELONA)
ANTONIO VAQUERO (MADRID)

¡ESPERAMOS VUESTRA PARTICIPACIÓN!

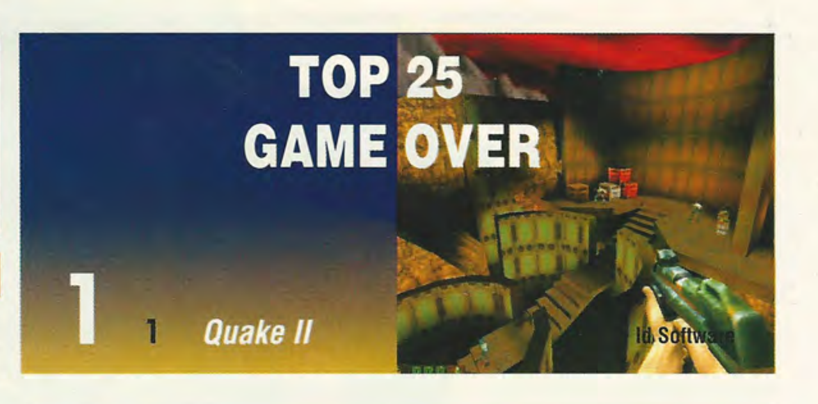
NOMBRE Y APELLIDOS: ____________________
DIRECCIÓN: ____________________
CÓDIGO POSTAL: ________ POBLACIÓN: ____________

Mis juegos favoritos son:

1)____________________
2)____________________
3)____________________
4)____________________
5)____________________

GAME OVER – TOP 25
C/ Alfonso Gómez, 42 Nave 1-1-2 – 28037 MADRID

TOP 25 GAME OVER



1	1	Quake II	Id Software
2	2	Tomb Raider 2	Eidos
3	4	Fifa 98	E. A. Sports
4	11	Warcraft 2	Blizzard
5	3	PC Fútbol	Dinamic
6	22	Monkey Island 3	Lucas Arts
7	-	Myth	Eidos
8	7	Heroes 2	3DO
9	15	Red Alert	Westwood
10	14	Civilization 2	Microprose
11	17	Age of Empires	Microsoft
12	9	Jedi Knight	Lucas Arts
13	6	Hexen 2	Raven
14	10	Duke Nukem 3D	3D Realms
15	19	Screamer Rally	Virgin
16	25	Blade Runner	Westwood
17	–	Lands of Lore 2	Westwood
18	–	Seven Kingdoms	Interactive Magic
19	12	Quake	ID Software
20	-	Tie Break Tennis	Hammer
21	5	Diablo	Blizzard
22	18	Broken Sword II	Virgin
23	23	Theme Hospital	Bullfrog
24	-	Constructor	Acclaim
25	–	Caesar 2	Sierra

JURASSIC WAR



PC CD rom

De venta en quioscos, grandes superficies y tiendas especializadas

Sólo 2995 Ptas

SIENTE LA EMOCION DEL MODO MULTIJUGADOR

No hay nada comparable como participar con otras personas en un juego de estrategia en tiempo real. Ellos pondrán a prueba todas tus tretas, para demostrar quién es el mejor. Jugarás horas y horas de pura y dura diversión total.

CONQUISTA UNA ISLA PERDIDA EN EL TIEMPO

Llegarás a una isla dominada por los dinosaurios y otras tribus. Debes desarrollar una tecnología y desarrollar una comunidad, para poder enfrentarte a tus rivales. Una vez lo hayas hecho, serás nombrado Rey de la Isla.

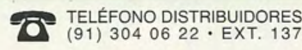


DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (spain)
Phone: +34 1 304 06 22 Fax: +34 1 304 17 97

DISFRUTA DE LA FASCINANTE ÉPOCA JURÁSICO.

Trogloditas, selvas húmedas, tribus salvajes y sobre todo, los terribles dinosaurios. El escenario de Jurassic War es una enorme coctelera donde se dan cita la jugabilidad más endiablada, los gráficos más simpáticos que puedas ver y animaciones de cine. Construye tu aldea, desarrolla una temprana tecnología y aprende los secretos de la magia.

Jurassic War es el primer juego de estrategia en tiempo real que te conduce a la Prehistoria y donde la emoción y los peligros acechan en cualquier momento.



¡ Si no lo encuentras en las mejores tiendas llámanos !









DESARROLLADOR	▶	VOLITION
DISTRIBUIDOR	▶	PROEIN
GÉNERO	▶	SIMULADOR
LANZAMIENTO	▶	PRÓXIMAMENTE

AUTOR: NACHO VALENCIA

¡Éste sí que sí!

FREESPACE

No nos dejemos engañar por las apariencias, si pensamos en el primer juego que incorporó objetos 3D dentro de un entorno totalmente 3D es posible que nos venga a la cabeza Quake de Id Software, pero estaremos muy equivocados pues el primero de los primeros no fue otro sino Descent de Parallax Software.



Pues, después de realizar una segunda parte de Descent y tener una tercera en preparación, la gente de Parallax, arropados una vez más por la Big Publisher Interplay, ha creado un nuevo grupo de desarrollo con parte de su gente denominado Volition Incorporated que piensa revolucionar el género de los simuladores de vuelo espaciales con su inminente lanzamiento Freespace: The Great War. Bueno, la verdad es que viniendo de donde provienen puede que les dejemos intertarlo al menos.

GRANDES DIMENSIONES

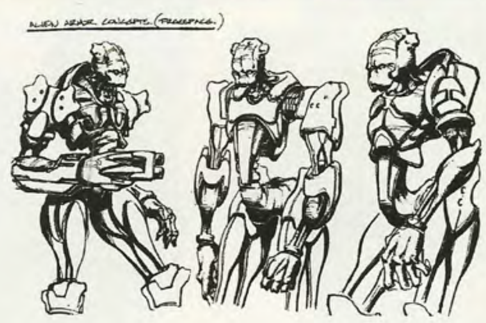
Es posible que el concepto que Origin tiene de un simulador de vuelo espacial de grandes dimensiones esté marcado por el número de CD's que consigan llenar con su Wing Commander, pero también es posible que en el afán de llenar CD tras CD, se olviden de lo que tienen entre manos (ejem) que no es otra cosa que un simulador de vuelo que, aparte de ser cada vez mas rápido y bonito, debe superar su oferta de gameplay.

Por otro lado, el concepto de Lucas de un simulador de grandes dimensiones puede que sea el de cuidar aún más, si cabe, el guión de sus campañas, mejorar la curva de aprendizaje del juego, añadir soporte para juego en red, posibilidad de participar en dos bandos antagonistas, ... Sin duda, esta opción, desde nuestro punto de vista, es bastante más aceptable que la de Origin (no sé si se nos nota demasiado, pero donde esté el primer X-Wing que se quiten todos los Wing Commanders... bueno, Privateer molaba); aparte, Lucas cuenta siempre con la inestimable ventaja de su universo Star Wars que dispara el éxito de sus simuladores, está clarísimo.

Pues ahora, Volition introduce un nuevo concepto de simulador espacial de grandes dimensiones. Y hacen bastante hincapié en lo de grandes dimensiones. Pensemos en un buque de combate grande (un Star Destroyer, por ejemplo), ahora multipliquemos su tamaño por cualquier constante menos de 10, y... ¿qué conseguimos? pues, ni más ni menos, uno de los buques capitales de FreeSpace. Grande, ¿no? Bueno, pues intentemos en este momento volar sobre su superficie con nuestro caza al más puro estilo caza Xwing sobre Destructor Estelar intentando localizar el generador para colar un misil y mandarlo al garete, cual Titanic sideral. Bien, es posible, que los de Lucas aún (tiempo al tiempo) no hallan conseguido transmitir esa sensación al 100%. Pues Freespace sí que lo consigue, eso y mucho más, leed, leed, ...

FREESPACE, EL GRANDE

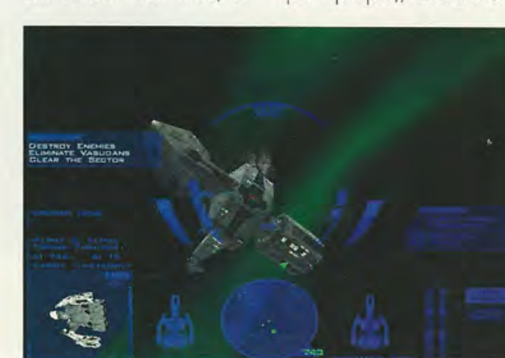
Os recomendamos encarecidamente que echéis un vistazo a la rolling demo que incluimos en el CD porque, de esa manera, disfrutaréis de unos efectos gráficos



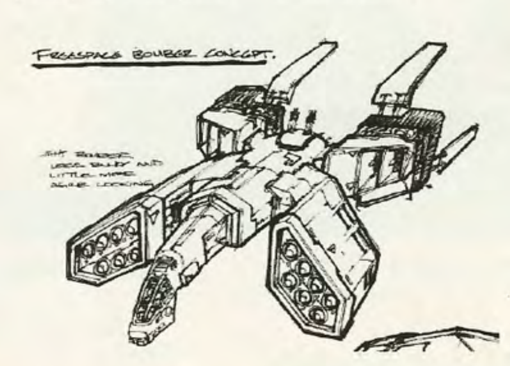
sublimes (sólo comparables con los de Colony Wars para Playstation), los buques insignia emergen del hiperespacio a través de un asombroso portal dimensional, las explosiones son lo nunca visto, ya que al estar realizas mediante una lluvia de partículas con glow, poseen una belleza y un volumen impresionante, los disparos láser, los misiles con su estela a lo Panzer Dragon, ..., creednos todo está resuelto con un gusto y una técnica envidiable.

Pero hablemos del gameplay Freespace, que nos propone opciones tan atractivas como la de los combates cerrados en el interior de anillos de asteroides, ataques a flotas con enormes buques de combate, comandar escuadras de hasta 12 wingmen, aterrizar en el interior de nuestros propios buques y, aparte, poder diseñar nuestras misiones, con lo que con Freespace tenemos juego para rato.

Resumiendo, bien por Volition y bien por Freespace. STOP. Ampliaremos información en breve. STOP. ✦







XENOCRACY

THE ULTIMATE SOLAR WAR

EL JUEGO DE COMBATE ESPACIAL MÁS AMBICIOSO JAMÁS CREADO

TEXTO Y VOCES EN CASTELLANO

3 modos de juego diferentes: Arcade, Simulación y On-line (Versión PC)

Presentación y menús muy perfeccionados

Misiones aleatorias: Nunca 2 misiones son iguales

8 diferentes tipos de misiones

Características tecnológicas: Sonido "Q-Sound", compatibilidad con joysticks "Force Feedback", soporta la mayoría de tarjetas 3D











UBI SOFT S.A.
Plaza de la Unión,1
08190 St. Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.com/spain/



DESARROLLADOR	SIMIS
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	SIMULADOR
LANZAMIENTO	PRIMAVERA 98

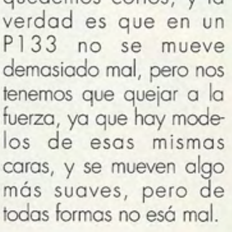
AUTOR: NACHO VALENCIA

Vigilad los cielos

TEAM APACHE

¿Quieres saber lo que siente el piloto de un Apache preparado para la destrucción más radical? Pues no tienes más que meter el CD de Team Apache en su lugar correspondiente, cerrar los ojos y subir el volumen de tus altavoces. Será una experiencia muy fuerte, ya verás.



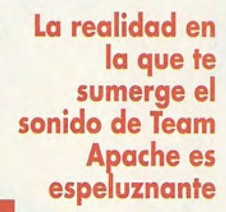


Pues sí, eso es lo que pasará si subes a tope el volumen, los efectos de sonido te envolverán por completo y te meterás en una auténtica cabina de un Apache. El problema viene luego, cuando abres los ojos, bajas el volumen e intentas jugar. Si no eres un profesional de los simuladores de vuelo estás perdido, te lo aseguramos.

La base de todos los simuladores es más o menos la misma: una engine que es siempre igual, unos efectos especiales mejores o peores y una interfaz o demasiado simple o demasiado compleja. El de Team Apache es de las demasiado complejas. Si de verdad te manejas bien dentro de uno de estos bichos te gustar·. Nos ha salido francamente complicado ponernos volar, y no te decimos nada de intentar destruir unos barracones. Sudarás la gota gorda.

HABLANDO DE TÉCNICA

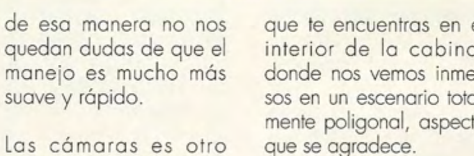
Lo que se puede decir de la técnica empleada en Team Apache es bastante; lo primero es que no se han utilizado los sempiternos modelos de 150 polígonos, sino que, esta vez, se ha apostado por los modelos con bastantes caras. Tu helicóptero cuenta con cerca de 400 caras, y tal vez nos quedemos cortos, y la verdad es que en un P133 no se mueve demasiado mal, pero nos tenemos que quejar a la fuerza, ya que hay modelos de esas mismas caras, y se mueven algo más suaves, pero de todas formas no esá mal.



La realidad en la que te sumerge el sonido de Team Apache es espeluznante



La engine utilizada soporta con bastante firmeza los factores que, a veces, hacen que todo se vaya al garete, como las explosiones o las luces y sombras. Utiliza las transparencias, (en el la versión software) con bastante soltura, así que es de suponer que con una tarjeta aceleradora, lo haga de maravilla; de esa manera no nos quedan dudas de que el manejo es mucho más suave y rápido.



Las cámaras es otro tema a tratar. No es que sean demasiado inteligentes; son las típicas cámaras a las que llamamos "bobas", ya que no siguen demasiado bien tu recorrido, aunque, afortunadamente no todas, sólo algunas.

La que está bastante bien es una de las dos en las que te encuentras en el interior de la cabina, donde nos vemos inmersos en un escenario totalmente poligonal, aspecto que se agradece.

Poco más que decir de la parte técnica del juego salvo que, en ocasiones, nos da rabia que le hayan puesto un interfaz tan salvaje y tan complicado.

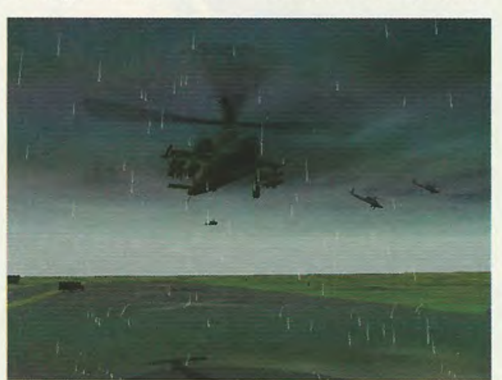


LOS ADORNOS: EL SONIDO

Todos hemos jugado alguna vez a un juego sin sonido, no porque no lo tenga, sino porque es muy tarde y tu madre puede venir con el lanzacohetes a por ti, o porque se nos han estropeado los altavoces, resultando bastante molesto. Pues bien, el sonido de Team Apache pasa de ser imprescindible a ser un adorno.

¿Por qué?, muy sencillo, un sonido 3D que te







ofrece una calidad extraordinaria de envolvencia, pasando del izquierdo si miras a la izquierda, al derecho si lo haces al otro lado, o sonando de una manera totalmente diferente cuando cambias a la cámara exterior. Es real, pero cuando decimos que es real, es que es real de verdad; si no lo crees, prueba durante unos instantes a cerrar los ojos e imaginarte dentro de un helicóptero. Te aseguramos que no te será muy difícil.









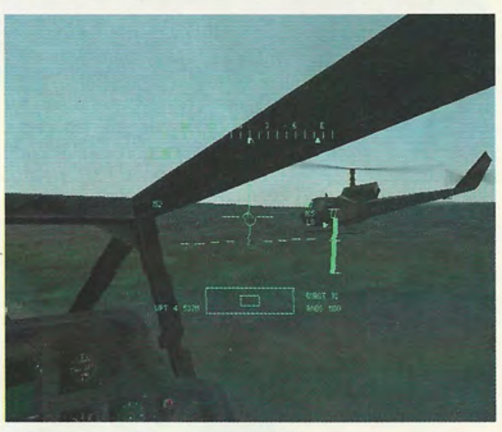
Cuando el sonido de un juego pasa de ser imprescindible a ser un adorno es que es fantástico.

Otro tema del sonido es que a cada cosa que haces, como encender los motores, armar los misiles, despegar o elegir el arma, todo esto es narrado por una voz, (en inglés) que te avisa de lo que haces. Así que como nosotros no somos ingleses poco nos ayuda, con lo que se convierte en otro adorno más.

EN DEFINITIVA

Es la hora de hacer un análisis resumido del juego en cuestión y llegamos a la conclusión de que, aunque no es una maravilla de juego le falta muy poco para serlo, tan poco como un Keypad más sencillo y no tan complejo, de las teclas que tiene el teclado, que si no nos equivocamos son 109, se utilizan prácticamente todas, cerca de 90, y si piensas que te estamos engañando, espera y verás.

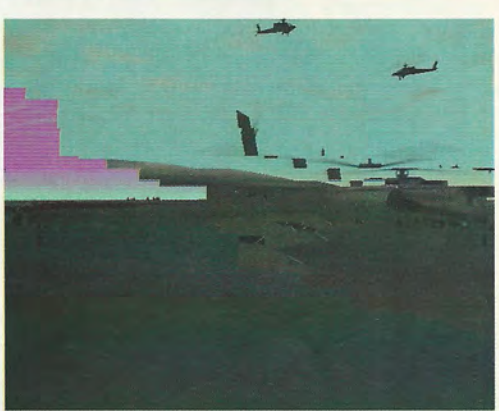
Podemos decir que es uno de los simuladores más avanzados que existen en la actualidad, con visión de infrarrojos, ayuda de vuelo, entrenamiento para principiantes y todo lo que se le puede pedir a un simulador; además los gráficos no están nada mal, pero como te decimos parece creado única y exclusivamente para expertos en el tema, aunque visto fríamente sólo así se puede hacer uno de los mejores simuladores, y si no que se lo pregunten a la gente de Mindscape, desarrolladores del juego, a los que les ha llevado una larga temporadita dejar pulido su simulador.

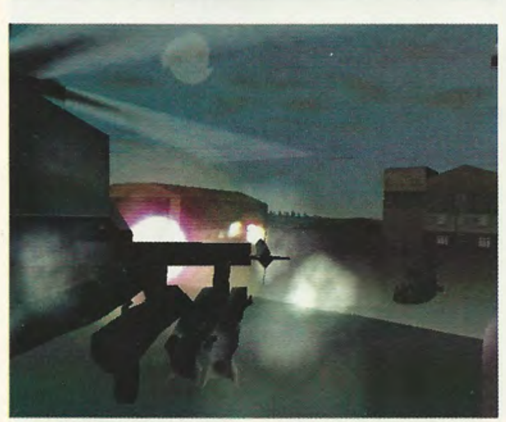




Ha merecido la pena ya que lo tiene todo, pero no es bueno tener que ir con las instrucciones en la mano a cada lugar.

Sin duda alguna, lo mejor del desarrollo es el sonido, alucinantes efectos de disparos, explosiones, turbinas encendiéndose y apagándose y el silbido de las hélices al cortar el viento a gran potencia; es excelente. Los gráficos no están nada mal, sobre todo el modelo del helicóptero está bien acabado, pero tal vez le fallan dos pequeñas cosas para ser el mejor simulador de helicópteros: la maniobrabilidad, pero ésta se consigue con un interfaz sencillo, y eso también le falta. De todas formas atrévete y completa una misión, seguramente cuando la acabes te sentirás muy a gusto. ✦



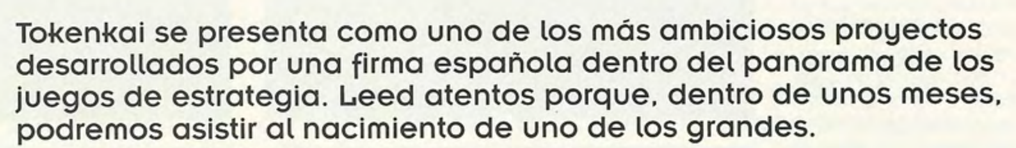




DESARROLLADOR		HAMMER
DISTRIBUIDOR		HAMMER
GÉNERO		ESTRATEGIA
LANZAMIENTO		PRÓXIMAMENTE


AUTOR: ALAN WILDER

Mezcla explosiva



TOKEN KAI

Tokenkai se presenta como uno de los más ambiciosos proyectos desarrollados por una firma española dentro del panorama de los juegos de estrategia. Leed atentos porque, dentro de unos meses, podremos asistir al nacimiento de uno de los grandes.





Tokenkai es un programa que está desarrollando la compañía HAMMER Technologies, autora de otros títulos como DIV Games Studio o Tie Break Tenis, comentados en números anteriores de Game Over.

Básicamente, Tokenkai es un ambicioso proyecto que nos sumerge en una sociedad futurista completamente deprimida y gobernada por los intereses económicos de las grandes macrocorporaciones que financian los propios gobiernos y las industrias de armamento.

La acción se desarrolla en un futuro cercano, en donde la pobreza y el crimen imperan en las calles de las macrociudades que resultan de la unión de diferentes estados geográficos en su crecimiento. Tokenkai es un cuerpo de mercenarios subvencionado por el mejor postor en cada momento. Su función es diversa: desde eliminar al presidente de una república del tercer mundo hasta acabar con narcotraficantes o corporaciones de prostitución.

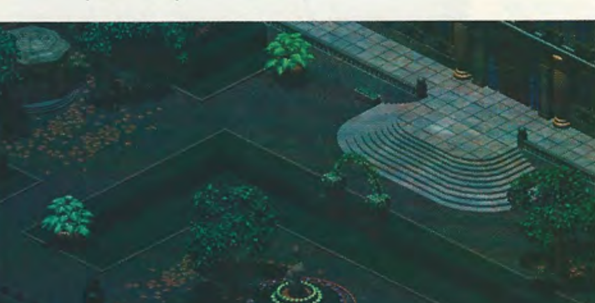
Por ello, el juego nos sumergirá de lleno en una de las campañas que uno de estos cuerpos mercenarios de élite debe llevar a cabo. Se trata de acabar con el cartel de narcotráfico más grande del mundo. Esto sólo se podrá conseguir eliminando a su máximo líder: Rojas, conocido en todo el mundo por sus crímenes y su extrema maldad.

EL CONCEPTO

Tokenkai se presenta como una mezcla de dos géneros; por un lado, el de la estrategia, y por el otro, un factor arcade que obliga a no poder desengancharse ni un solo segundo del ratón.

Las fases, construidas en base a renders en vista isométrica, son de lo más increíble y maravillosas que hemos tenido la ocasión de ver últimamente, cuidadas hasta la saciedad y conservando, en todo momento, un purismo gráfico pocas veces visto en un videojuego.

También podemos señalar, acerca de los gráficos, los personajes y sus animaciones, en









este caso, que cuentan con más de 1.500 fotogramas de animación cada uno, desde correr, agacharse, cuerpo a tierra, disparar en varias posiciones, lanzar granadas, etc...

Los modelos humanos tanto de los enemigos como de cualquier personaje que aparezca durante el juego está cuidado de una forma asombrosa, y los podemos ver en intros o cut-scenes en toda su magnitud.

EL JUEGO

Como decíamos antes, Tokenkai es una mezcla de conceptos que se ponen de relieve en uno sólo. Por un lado, lo mejor de juegos como Warcraft o Command & Conquer toma vida en Tokenkai; por otro, se ha aportado el control de un inventario y la resolución de las distintas etapas en las que jugaremos por eventos, como si de una película se tratara. Por eso, Tokenkai no va a dejar de sorprendernos hasta que lo acabemos, ya que después de ver la preview podemos afirmar que a este juego le vamos a tener que dedicar horas y horas.

La profundidad de juego, unida a todo lo que va ocurriendo, a las distintas situaciones en las que nos sumerge el juego y la riqueza gráfica y visual, hacen de Tokenkai un estrategia realmente recomendable, y ya decimos, que lo único que hemos visto es la preview del juego... ¡por ahora todo son buenos augurios!

DETALLES

Otro aspecto fundamental que, sin lugar a dudas, contribuye a enriquecer el juego son los detalles y el purismo con el que todo está hecho. Podremos ver en la primera fase, un puerto completamente de película, cómo se anima el agua sucia, cómo arde la chatarra de unos coches incendiados o cómo unas gaviotas vuelan incesantemente por los alrededores, cómo se ha utilizado el efecto de partículas "a lo Quake" para recrear diferentes efectos o cómo, al disparar sobre las distintas construcciones, vamos mellándolas poco a poco e incluso podremos destruirlas.

Tokenkai es una mezcla de conceptos que se ponen de relieve en uno sólo

En definitiva, Tokenkai promete mucho y sólo tendremos que esperar unos meses más para ver de lo que realmente han sido capaces los chicos de HAMMER en esta ocasión, y ya os decimos que, por lo que hemos podido ver, este juego promete convertirse en uno de los fuertes dentro del género de estrategia de PC, porque no le falta nada y, además, aporta un sinfín de nuevos conceptos de juego y visuales. Promete. ✦





DESARROLLADOR	RAVEN
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ACCION 3D
LANZAMIENTO	NAVIDADES 98


AUTOR: ANGEL FCO. JIMÉNEZ

Regreso Inesperado

HERETIC II

Después de la aparición de Hexen II, pensamos que la gente de Raven se había olvidado por completo de las aventuras de Corvus, el mago-guerrero que mandó a la nada al Primer Jinete. Bueno, pues como podéis comprobar, ha regresado.





Heretic 2 es un título totalmente inesperado. Tendría que haber salido hace mucho tiempo, sin embargo, en su lugar, se desarrolló Hexen, que estaba ambientado en el mismo Universo que Heretic, pero con una concepción técnica totalmente diferente. Se abandonó al pobre Corvus para dar paso a tres nuevos personajes y el motor de Heretic era totalmente distinto.

Ahora le tenemos de nuevo con nosotros. El protagonista de Heretic 2 es el mismo que el de la primera parte: Corvus, el mago-guerrero que destruyó al Primer Jinete: D'Sparil. Pero lo que no sabíamos al teletransportanos al final del juego, es que lo que realmente pasó fue que fuimos teletransportados a los Mundos Exteriores por D'Sparil.

Ahora estamos en los Mundos Exteriores, un Universo movido por la tecnología de Quake II y en el cual encontraremos todo lo que echamos de menos en Quake II: trampas ocultas, un argumento más sólido y, sobre todo, y parece que puede ser imposible, mejores gráficos y más efectos especiales.

En esta nueva entrega, Corvus puede realizar muchas más acciones que en la primera parte, donde sólo podía correr y disparar como un condenado, ya que estaba basado en Doom 2, que en nuestra opinión era tan bueno como él. Pues, básicamente, se trataba de un Doom 2 con armas mágicas y monstruos mitológicos.

En este momento, en Heretic 2, Corvus podrá saltar, realizar piruetas acrobáticas, nadar, escalar y, por encima de todo, tendrá a su disposición un enorme arsenal de hechizos para utilizar, como pueden ser los novísimos Bola de Fuego, Esfera de Aniquilación o Repulsión. Algunos de ellos ya se encontraban en Hexen, pero aquí se representan con espectaculares efectos especiales y unos gráficos de asombro.

La historia que ocupa la trama central del juego consiste en el viaje de Corvus a la Tierra de Parthoris. Allí, una extraña plaga ha eliminado de la superficie todo resto de vida y ha convertido a los supervivientes en extrañas criaturas infernales. La misión de Corvus es destruir a los desgraciados habitantes que han caído bajo el efecto de la plaga, y también tendrá que descubrir el origen de la misma para evitar que se extienda por todo el Universo favorito.

Los programadores y grafistas de Raven han echado toda la carne en el asador con Heretic II. Será su próximo gran lanzamiento y no tendrá nada que ver con su original. Hemos dejado para lo último la gran novedad de Heretic II, que consiste en el abandono de la perspectiva en primera persona para dar lugar a la tercera, muy en la línea de Tomb Raider o Deathtrap Dungeon. Esperemos que esto no sea un handicap para el juego, y el resultado final sea tan prometedor como dicen. Los fans de la saga Heretic/Hexen lo estamos esperando con impaciencia.

En este juego tenemos grandes esperanzas, no sólo porque es la continuación de Heretic con el que hemos pasado muy buenos ratos, sino porque supone un nuevo reto para el desarrollo tecnológico para nuestros ordenadores. También esperamos que Heretic II sea tan bueno en red como su antecesor, aunque todavía no se sabe si se incluirá esta características, pues mucho nos tememos que va a tener demasiada "pinta" a Tomb Raider.

Así que solo queda esperar a que el desarrollo esté totalmente terminado. Y esto se supone que será en Navidades, justo en las fechas donde apetece que haya más Paz, felicidad y todo eso, pues nada, presentación de juego violento. Heretic II supone además el encuentro con un mundo que tuvo una enorme cantidad de seguidores, sobre todo en partidas en red, donde Heretic era mucho más rápido y mejor que la multitud de clónicos que le siguieron a Doom 2 y compañía.

En fin, habrá que esperar a las Navidades. De momento, disfrutad de estas imágenes, en cuanto tengamos más información, os la haremos llegar. De hecho, no cabe duda. ✦









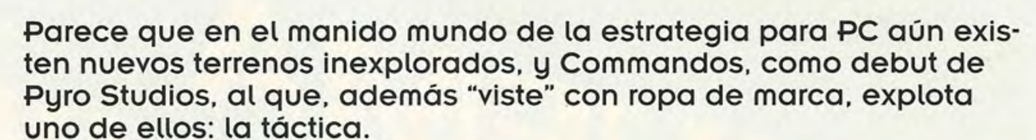

Redline Racer
¡¡¡QUEMA GOMA!!!
RPM x 1000
TEMP
CHECKPOINT
¡Con Redline Racer llegarás a sentir una auténtica sensación de velocidad y vértigo! Lucha con auténticos fenómenos meteorológicos como lluvias torrenciales, bancos de niebla o ventiscas de nieve.
Para llegar a ser primero simplemente tendrás que ....¡QUEMAR GOMA!
• 6 Atmósferas diferentes
• Increíbles gráficos en 3D
• 16 motociclistas
• Sonido 3D Surround
• 10 circuitos + disponibles en Internet
• Opción Multijugador (hasta 8 jugadores)
Criterion Studios
WINDOWS CD-ROM PC
UBI SOFT S.A.
Plaza de la Unión,1
08190 St. Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.com/spain/
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

DESARROLLADOR	▶	PYROS/EIDOS
DISTRIBUIDOR	▶	PROEIN
GÉNERO	▶	ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	▶	VERANO 98

AUTOR: NACHO VALENCIA

Táctica de lujo

COMMANDOS



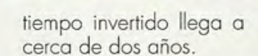
Parece que en el manido mundo de la estrategia para PC aún existen nuevos terrenos inexplorados, y Commandos, como debut de Pyro Studios, al que, además "viste" con ropa de marca, explota uno de ellos: la táctica.

Commandos es uno de los productos que a muchos os sonará; lógico, últimamente los medios de comunicación se han volcado con este desarrollo que es una auténtica virguería y un regalo para el mundo de los amantes de la estrategia en PC.



Se trata de un juego desarrollado por Pyro Studios, una desarrolladora que hace su puesta en escena con este producto, y ciertamente, no podía haberlo hecho mejor.

Si tuviéramos que buscar una palabra que definiera Commandos, sería bonito, pero se quedaría corta, porque sólo abarcaría uno de los conceptos reseñables del producto. Tal vez con dos palabras, bonito y original, pero se nos sigue quedando corto... ¿y con tres? Venga, bonito, original y adictivo... Da igual, hacen falta muchas más palabras, elogios mejor dicho, para poder definir este título.



Commandos es una apuesta fuerte de Pyro Studios, un grupo de desarrollo de Proein, en el que se ha invertido una gran cantidad de dinero y tiempo; para ser exactos tanto en uno como en otro de los aspectos, y según reza Pyro, la inversión se aproxima a los 130 millones de pesetas, y el tiempo invertido llega a cerca de dos años.







ORIGINALIDAD

El juego nos introduce en diferentes campañas y misiones que deberemos llevar a cabo con éxito a lo largo de la segunda Guerra Mundial, liderando uno de estos grupos de incursión que tanto mérito y fama cosecharon a lo largo de este periodo mundial.

Básicamente, Commandos apuesta por un nuevo concepto, al que han bautizado como "táctica", que no estrategia. Aquí no tendremos que controlar a cientos de soldados, sino que sólo controlaremos a un grupo de ellos, compuesto por una cifra comprendida entre tres y seis mercenarios.

Cada uno de estos personajes tendrá una característica especial, así pues, tenemos al boina verde, que carga cuerpos de nuestros enemigos abatidos y los esconde o acuchilla en silencio. Otro de los componentes será un buzo, el único que puede cubrir trayectos separados por agua; otro de ellos es un experto en explosivos, otro un espía que se podrá disfrazar para pasar inadvertido entre las líneas enemigas, y así con el resto.

En cada misión de Commandos se nos va a proponer el control de uno de estos grupos, compuesto, en cada momento, por un número de soldados y unas habilidades que pueden variar entre una misión y otra.

Las misiones son de muy diversa índole: desde neutralizar un núcleo de comunicación hasta explotar unos depósitos de combustible o liberar a un prisionero de nuestro bando.

CÓMO SE JUEGA

En la parte superior izquierda aparecerán las caras de todos los componentes de nuestros comando, y a la derecha, representado de forma iconográfica, todas las habilidades con las que cuenta el personaje seleccionado.

El concepto de juego es bastante sencillo. Cada escenario estará patrullado por una serie de soldados nazis que cubren siempre una ruta parecida. Nuestro objetivo es, básicamente a lo largo de todas las misiones, lograr llevar a cabo una incursión para coger o usar un objeto concreto sin que nuestros enemigos nos vean.

Para poder llevar a cabo esto, contamos con diversas posibilidades; ya no las propias que pueda desarrollar el personaje seleccionado, sino que hablamos de otras que permite el juego para poder conseguir nuestra labor.

Una de ellas es un ojo que hay situado en la parte superior derecha de la pantalla; pulsando sobre él y después sobre un enemigo, veremos representado mediante un "cono de visión", cuál es la región o parte del escenario que ese enemigo está viendo en ese momento.

Como los enemigos cubren a veces rutas un poco más largas, también es posible linkar una cámara para que les siga en todo momento, dividiéndose la región de juego en tantas ventanas como cámaras en cada enemigo tengamos.

COMPORTAMIENTOS REALES

Los enemigos se comportan según lo que ven y oyen. Así pues, si ven unas huellas en el suelo, se dirigirán hacia ellas y las seguirán, para ver a quién corresponden o vigilar las inmediaciones. De esta forma, Commandos aporta una nueva forma de disfrutar de la estrategia, táctica en este caso y de renovar con un soplo de aire fresco el ya manido cesto de juegos de este tipo.





Commandos nos planteará misiones que supondrán verdaderos retos a la paciencia y a la inteligencia, llegando en algunos momentos a resultar frustrante el no poder pasar a la siguiente misión.

Todo está, en líneas generales, muy bien estructurado y planteado, desde el concepto de juego hasta el cuidado de los pilares en los que se apoya el gameplay.

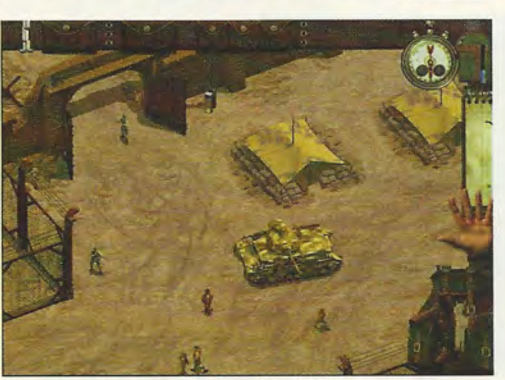
ALGUNAS LAGUNAS

Commandos es un juego increíble, eso está claro, y es el producto de mayor calidad que se ha hecho hasta la fecha en España, de acuerdo, pero aún así, cuenta con algunas lagunas bastante importantes de cara al resultado final obtenido. En primer lugar, el interfaz del juego no es todo lo cómodo que debería de ser, ya que, además de resultar lento el acceso a algunas de las acciones, determinados iconos están muy separados de otros, sin guardar una relación ergonómica.

Otro de los detalles negativos es el hecho de que no sea más fácil acceder al cono de visión de cada enemigo, algo que es fundamental, ya que toda la dinámica del juego se basa en que los enemigos no te vean, y para saber adónde miran es necesario ver su cono de visión.

Pues bien, además de que sólo podemos ver el cono de visión de un solo enemigo a la vez, deberemos llevar a cabo un clic en el ojo y otro clic en el enemigo, que se está moviendo y puede salirse de la pantalla en ese momento, para lo cual tendremos que mover el ratón hacia arriba para dar scroll y volver a situarlo encima del enemigo.





Tampoco es normal que, para un juego como éste, en el que se ha llevado a cabo una verdadera salvajada de despliegue de medios, no se haya pensado en secuencias de render o cut-scenes, así como una intro en condiciones. El resultado final desde el punto de vista elitista no es todo lo rico que debiera, resultando un poco parco en lo que se refiere al mimo del producto y a todos aquellos alicientes que pudiera tener para estar mucho mejor *vestido*. Los menús a lo Quake no son lo más recomendable, y los *briefing* también resultan un poco escuetos, aunque no en información sino en vestidura.





También es importante reseñar que aunque se haya realizado un especial hincapié en los comportamientos de los enemigos y en su inteligencia, en algunas ocasiones, según avanzamos en el juego y vamos descubriendo nuevas posibilidades, vemos de qué manera los enemigos realizan acciones completamente ilógicas o injustificadas, tales como volver a su trayectoria de vigilancia después de encontrar un cadáver alemán y haber escuchado cuatro disparos, o después de habernos visto y habernos disparado, nos escondemos a duras penas y una vez que dejan de vernos, vuelven igualmente a su ruta. ¿Un soldado alemán que viera un intruso al que disparaba y alcanzaba en una base estratégica de comunicaciones, realmente no insistiría en la búsqueda de su enemigo?...



EN DEFINITIVA

Commandos es un juego muy ambicioso, el resultado final es realmente bueno y los gráficos son de los mejores que hemos visto nunca. El concepto, es como todo... Al que le hagan gracia este tipo de juegos, va a disfrutar de lo lindo, pero al que no le vayan demasiado, avisarle de que Commandos cuenta con una mecánica de juego aún más lenta que un estrategia habitual.

Gráficos increíbles, buen nivel técnico y un acabado no con todo el mimo que se hubiera merecido, pero bueno. Flojea un poco de samples, pero las músicas de los *briefing* son bastantes adecuadas.

Felicidades a Pyro por su trabajo y a continuar en esta línea. ✦

DESARROLLADOR	INTERPLAY
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ARCADE 3D
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE


AUTOR: ALAN WILDER



De guerra en la granja

RED NECK RIDES AGAIN

Uno de los viejos mitos del profundo Oeste americano es aquel que habla de poblados perdidos en el Oeste y lleno de paletos. Pues bien, hasta aquí ha llegado la avalancha de los arcades 3D con RedNeck Rampage. Ahora le toca el turno a su expansión.

Ya tenemos nueva expansión oficial. En este caso se trata de Red Neck Rides Again, que contiene 12 enormes niveles para resolver a base de tiro limpio y con la indisiocrasia particular de los pueblos del profundo Oeste americano.

El argumento de esta expansión empieza, naturalmente, cuando termina el juego original. Después de haber rescatado a su enorme cerdo Bessie de los extraterrestres que le habían secuestrado. Nuestros amigos Leonard y Bubba se merecían un buen descanso. Y más después de las siniestras intenciones de los extraterrestres con Bessie. ¡Querían hacer experimentos con él! Aunque lo más probable es que sólo quisieran prepararse una buena ración de morcillas, a ver qué podía caer.





Pero en venganza por su fracaso, los extraterrestres han preparado una cruel venganza para Leonard y Bubba. Ellos desaparecerán de este planeta para siempre y Bessie será sólo para ellos.

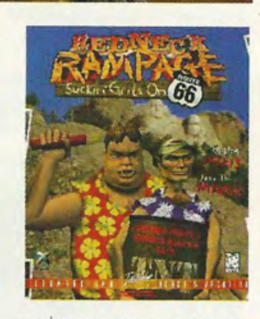


Así que con tan original excusa, se presenta esta expansión. Aquí encontrarás todos los elementos típicos de los pueblos del profundo sur norteamericano. Tipos barrigudos y barbudos, chicas de muy buen ver y comportamiento compulsivo. Y, sobre todo, unas armas que incluyen escopetas y rifles de todo tipo, coches destartalados y modernos, al fin y al cabo estamos en los Estados Unidos, pueblos con grandes calles y sobre todo muchas gallinas, tantas que haremos una ensalada de plumas con ellas.



Pero no os preocupéis si os gustan las armas de acción, porque en esta ocasión, los extraterrestres vienen equipados con armas de muy alta tecnología y con nuevos monstruitos para asustarnos o que nos coman. Así que habrá mucha diversión para rato.





Tampoco el sentido del humor más grotesco faltará en esta ocasión. Los escenarios han sido reconstruidos con gran precisión de detalles de todo tipo para que puedas interactuar con los mismos, y siempre con resultados más o menos hilarantes. A decir verdad, desde el diseño de los enemigos hasta las armas y objetos que utilizaremos despiden cachondeo por todos los lados.

En fin, se trata de una expansión dirigida especialmente a todos aquellos que disfrutaron con el original Red Neck Rampage. Diversión segura a cambio de una regular calidad técnica. ✦









Juega seguro con tu ordenador, comprando calidad.



Mr Micro SHOPPER

AURUM-OVER/MR MICRO

32 Mb. SDRAM Pentium II

- P. B. DFI INTEL X2XLX ATX
- 32 MB SDRAM
- FLOPPY 3.5 1.44
- HDD 2,6 GB ALTA VELOCIDAD ULTRA DMA
- T. G. SVGA TRIDENT 4SGRAM AGP TV
- MONITOR DIGITAL 15"
- T. SONIDO SOUND BLASTER 64 BITS
- CD-ROM 32X
- VOLANTE 3+1
- TECLADO WINDOWS 95
- ALTAVOCES 120 W.
- MICROFONO, RATON, ALFOMBRILLA

2,6GB DISCO DURO

MMX intel inside pentium II

DFI



PENTIUM II 233 MHz + VOLANTE

pentium II 233 MHz

177.900*

ANTIVIRUS ANYWARE

WINDOWS 95 SOFT. CD





AURUM/MR MICRO

32 Mb. SDRAM Pentium II — 2,6GB DISCO DURO






- P. B. DFI INTEL X2XLX ATX 440 LX
- 32 MB SDRAM
- FLOPPY 3.5 1.44
- HDD 2,6 GB ALTA VELOCIDAD ULTRA DMA
- T. G. SVGA S3 VIRGE DX C 2 MB EDO AMP. 4 MB
- MONITOR DIGITAL 14" .28 NE LR
- T. SONIDO COMP. SOUND BLASTER 16 BITS
- CD-ROM 32X
- TECLADO WINDOWS 95
- ALTAVOCES 120 W.
- MICROFONO, RATON, ALFOMBRILLA

pentium II 233 MHz	138.900*
pentium II 266 MHz	145.900*
pentium II 300 MHz	167.900*
pentium II 333 MHz	190.900*

AMPLIACIONES

MEMORIA RAM :	
DE 32 MB RAM A 64 MB RAM	+ 6.700
DE 32 MB SDRAM A 64 MB SDRAM (2*32)	+ 7.400
DE 32 MB SDRAM A 64 MB SDRAM (1*64)	+10.810
DE 32 MB SDRAM A 128 MB SDRAM (2*64)	+28.500
DISCO DURO :	
DE 2,6 GB UDMA/33 A 3,2 GB UDMA/33	+ 3.300
DE 2,6 GB UDMA/33 A 4,3 GB UDMA/33	+ 5.000
DE 2,6 GB UDMA/33 A 6,3 GB UDMA/33	+16.800
CAJAS :	
DE MINITORRE C/PUERTA A SOBRMESA DISEÑO CE	+ 2.875
DE MINITORRE C/PUERTA A SEMITORRE DISEÑO CE ATX	+ 5.250
DE SEMITORRE DISEÑO ATX A TORRE DISEÑO CE ATX	+ 1.750
PLACA BASE :	
DE DFI 430 TX A DFI 430 TX FORMATO ATX	+ 1.225
DE DFI P2XLX PII LX 440 A DFI P2XBL BX 440	+ 6.180
MODEM FAX:	
MODEM ZOLTRIX INTERNO 33.600	+ 5.900
MODEM ZOLTRIX EXTERNO 33.600	+10.400
TARJETA GRAFICA :	
VIRGE 64 3D DX DE 2MB A 4MB	+ 1.975
DE S3 VIRGE 64 3D DX A TRIDENT 4MB AGP	+ 3.600
DE S3 VIRGE 64 3D DX A MATROX MYSTIQUE 2 MB	+ 7.900
DE S3 VIRGE 64 3D DX A MATROX MYSTIQUE 4 MB	+ 12.700
DE S3 VIRGE 64 3D DX A MATROX MILLENIUM 4 MB AGP	+ 19.850
DE S3 VIRGE 64 3D DX A MATROX MILLENIUM 8 MB	+ 35.100
MULTIMEDIA:	
DE CD ROM 24X A CD ROM 32X	+ 1.125
DE 16 BITS COMP. A SOUND BLASTER 16	+ 3.500
DE 16 BITS COMP. A SOUND BLASTER 64	+ 9.100
UNIDAD DE CD ROM 32 X	+ 9.625
TARJ. SINTONIZADORA RADIO FM	+ 3.000
TARJ. CAPTURADORA VIDEO + SINTON. TV	+17.200
KIT DE VIDEOCONFERENCIA	+21.500
WINDOWS 95 (MANUALES Y LICENCIA)	+13.900
TECLADO MECANICO CHICONY W95	+ 1.500
JOYSTICK CON VOLANTE Y PEDALES	+ 8.100

LOS MEJORES PRECIOS

JUEGOS
MEMORIAS
MODEM / FAX
MONITORES
TARJETAS GRAFICAS
MULTIMEDIA
PLACAS BASE
IMPRESORAS
DISCOS DUROS

GARANTIA IN SITU

Y, por supuesto, obtendrá automáticamente nuestra garantía HOME TEC, que le permitirá disponer, en su propio domicilio, de un técnico en caso de avería. ¡Sin ningún gasto adicional!

MADRID
c/ seco, 3 • 28007 MADRID
Aparcamiento Gratuito
Tfno.: (91) 501 96 96
Fax: (91) 501 97 09

Consultar Ofertas

VALLADOLID
c/ García Morato, 25 • 47007 VALLADOLID
Tfno.: (983) 45 74 13
Fax: (983) 45 74 17

GIJON
Avda. Pablo Iglesias, 23 • 33205 GIJON
Tfno.: (985) 13 11 64
Fax: (985) 13 11 64

DESARROLLADOR	EIDOS
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	DEPORTIVO
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

AUTOR: JUAN SUÁREZ

!¿El mejor juego de fútbol?!

WORLD LEAGUE SOCCER



Fuera de la temporada habitual para esta clase de lanzamientos, y a punto de finalizar la liga de fútbol, EIDOS nos trae este sorprendente título que, sin duda, hará las delicias de todos los apasionados del deporte rey, que nada ha de envidiar a productos más veteranos como FIFA '98 y Actua Soccer 2.





De la mano de EIDOS Interactive, nos encontramos con este brillante desarrollo, elaborado por la gente de Silicon Dreams, que sorprende, aparte de por su fecha de lanzamiento, que en nuestro país casi coincide con la finalización de la Liga Nacional de Fútbol, por la calidad global del juego en sí.

World League Soccer es un programa que, sin duda alguna, planta cara a otros títulos de similares características, en ese afán por hacerse con el pedazo de pastel más grande, de esa sabrosa tarta económica que suponen los juegos de este género y que constituyen uno de los sectores con mayor número de ventas en todo el mundo.

Competir con títulos como son FIFA 98 o Actua Soccer, no es cosa fácil

Competir con títulos más, digamos, arraigados en el mercado, como son FIFA 98 o Actua Soccer, no es cosa fácil, ya que estos últimos han elevado tanto el listón de entrada en la liga de "los mejores juegos de fútbol", que pocos son los elegidos para participar en dicho campeonato.

Pero WLS tiene verdaderos elementos de poder con los que sobrepasar sin apenas problemas el listón al que hacíamos referencia. Así que, sin más preámbulos, pasemos a conocer las virtudes y defectos de este juego, que promete dar de qué hablar.

EMPEZANDO POR EL PRINCIPIO

Una vez arrancado el juego nos encontramos con el menú principal, tras una jugosa animación a modo de *intro* que, sin ser especialmente sobresaliente, pero sí notable, nos llega a dejar entrever, en imágenes de archivo, algunos de los mejores goles de la historia (uno de ellos contra España, por cierto...) entremezclados con animaciones de *render*.

Este menú, pese a tener un diseño de fondo francamente bonito y estilizado, y pese a notarse el empeño puesto en hacerlo lo más sencillo posible, peca de sacrificar una funcionalidad real por una sencillez que tampoco es del todo alcanzada en nuestra opinión, cuando quizás se podía haber logrado ambas cosas. Igualmente, las





opciones del menú son perfectamente válidas y correctas, y las habituales en esta clase de juegos, como, además de la consabida configuración de hardware (teclado, joystick, sonido, etc...), la configuración estratégica, selección de jugadores y equipos, etc...



Podremos elegir entre más de 190 equipos de las 10 principales ligas del mundo, incluida la nuestra, como era de esperar, aparte de las obvias selecciones de los distintos continentes. Un detalle que nos ha llamado la atención es el uso de nombres "cuasi-ficticios" en los jugadores, cambiando a Simeone por Simone, y cosas por el estilo, lo cual nos hace pensar que ha debido existir algún tipo de problemática a la hora de licenciar la imagen y nombre de los jugadores. Aún así, son todos ellos perfectamente reconocibles, y a efectos prácticos ofrecen lo mismo que otros juegos con licencia. De hecho, las voces de los comentaristas durante el juego hacen que casi no se distingan los nombres ficticios de los reales.

Varios detalles atmosféricos y ambientales que transmiten la sensación de "estar ahí"

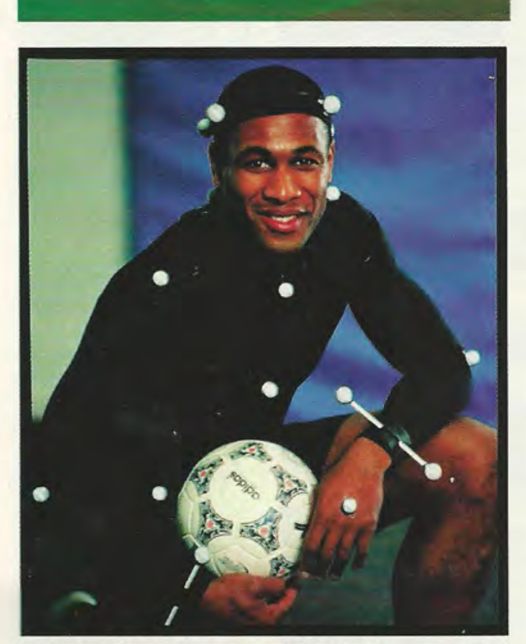
METIDOS EN EL AJO...

Una vez iniciada la partida, y antes de meternos de lleno en la acción, nos encontramos con el habitual preámbulo de jugadores calentando y unos estadios que sorprenden por el realismo que suscitan, con el público coreando a sus equipos y haciendo "olas", un fondo digno de un juego de carreras, y toda clase de detalles atmosféricos y ambientales que transmiten una auténtica sensación de *"estar ahí"*.

Retomando el apartado de los jugadores, éstos están dotados de animaciones totalmente reales y muy espectaculares, capturadas del movimiento del jugador británico internacional Les Ferdinand. El innovador sistema empleado por la gente de Silicon Dreams para almacenar la información relativa a las mencionadas animaciones, les ha permitido ahorrar un considerable espacio de memoria, de forma que se pudieran incluir muchas más y más variadas.

Este ahorro en memoria les ha posibilitado, también, poder emplear texturas y modelos poligonales de mayor calidad y definición para los jugadores. Aunque, en este sentido, se aprecia de inmediato que existen 3 o 4 modelos poligonales base, que son variados en proporciones para el resto de componentes del equipo o selección, y que tienen el sospechoso rostro de un grafista o un programador... De nuevo, la falta de una licencia de imagen se ha visto suplida por la simpática cara de alguno de los componentes de Silicon Dreams.





Les Ferdinand: un as del fútbol.

CONCLUYENDO...

Se podría decir a las claras, que WLS es un título que trata de recoger lo mejor de FIFA y de Actua Soccer quienes, a su vez, habían intentado tomar ciertos elementos de jugabilidad de otros títulos más clásicos y antiguos. Pero, además, WLS no sólo toma esos elementos, sino que intenta profundizar un poco más en ellos, o al menos dar su visión particular y personal.

Este hecho se hace notar, por ejemplo, en las teclas de control de disparo, apreciándose cierta analogía con FIFA en el número de teclas y el tipo de acciones como correr, pasar o *empalmar*, pero dando, quizá, mucho más control al jugador y variando un poco, o profundizando, en algunas de esas acciones, como la de tirarse para fingir falta, etc.

Por otro lado, la forma en que se seleccionan los jugadores, que es completamente automática y por proximidad al balón, recuerda, sin duda, a Actua Soccer pero con la particularidad de que los jugadores cuentan con un *ápice* de inteligencia artificial a este efecto, que les hace encaminarse hacia el balón ellos solos, dando la oportunidad al jugador de concentrarse en la acción que va a realizar a continuación.

Como comentábamos anteriormente, este último "invento" no nos ha resultado del todo satisfactorio, pero se podría interpretar como un avance en el género, a



falta de ser "pulido" un poco más.

En fin, ejemplos como estos hay muchos más, pero dejaremos que seáis vosotros mismos los que descubráis y disfrutéis éstas y otras sutilezas del juego que, sin poder apropiarse del apodo de *"El mejor juego de fútbol"*, para lo que, según un juez español, debería contar con el voto objetivo y popular mayoritario del país, sí podría hacer suyo el título de *"Quizás, el mejor juego de fútbol"*... ✦

DESARROLLADOR	▶	HAMMER TECHNOLOGIES
DISTRIBUIDOR	▶	HAMMER
GÉNERO	▶	ARCADE DEPORTIVO
LANZAMIENTO	▶	YA DISPONIBLE

AUTOR: ALAN WILDER

El primer Snowboard para PCs

SNOW WAVE: AVALANCHE



Los afortunados poseedores de una PlayStation hemos disfrutado de arcades deportivos radicales. Pues bien, ya era hora de que a alguien se le ocurriera pensar en los jugadores de PC. Hammer Technologies y su Snow Wave: Avalanche parece que van a ser los primeros en conseguirlo.

Tras el lanzamiento de su primer videojuego, Tie Break: Tennis 98, Hammer Technologies tiene ya preparado el segundo lanzamiento comercial, SNOW WAVE: AVALANCHE. Este nuevo título saldrá a la calle bajo el sello de Hammer Sports y nos introduce de lleno en el mundo de uno los deportes más espectaculares y atractivos del momento: el SNOWBOARD. Por lo que hemos podido observar del juego, con SNOW WAVE: AVALANCHE disfrutaremos de vertiginosos descensos entre riscos y cañones helados, realizando aterradores saltos al vacío e imposibles acrobacias dignas de un auténtico campeón de snow.

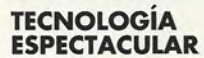








La jugabilidad y la espectacularidad están garantizadas con SNOW WAVE: AVALANCHE, el nuevo arcade deportivo de Hammer Technologies, ya que potencia técnica no le falta gracias el nuevo engine 3D que incorpora este título en el que se incluyen novedades técnicas y gráficas bastante asombrosas.



TECNOLOGÍA ESPECTACULAR

Avalanche 3D es el nombre del engine 3D que mueve los más de 600 polígonos de los surfers y los cerca de 30.000 polígonos de las pistas del juego, a más de 30 fps. Todo ello, gracias a su soporte para aceleradoras 3D, su enorme capacidad de render (polígonos texturados con corrección de perspectiva, subpixel, filtro bilinear y z-buffer) y la aplicación de efectos de iluminación, sombreado, niebla y ghost layering, que dotan al conjunto de un alto grado de realismo.



Además, se incluye soporte para las mejores aceleradoras 3D del mercado 3Dfx y PowerVR. Pero no creáis que sólo han pensado en los poseedores de tarjetas aceleradoras adicionales con las antes mencionadas, pues Snow Wave rinde de maravilla en la mayoría de los chip aceleradores del mercado (Nvidia, Rendition, Permedia, Virge, Millenium, ...).







De todas maneras, hay que reconocer que es un título un tanto exigente en cuanto a prestaciones de hardware, pero os aseguramos que el resultado lo merece...

STC: Surface Torsion Camera. Cuando una pista presenta variaciones de inclinamiento tan acusadas como las de una pista de descenso de snow extremo, el







MÚSICA DE VERDAD

La banda sonora de **SNOW WAVE: AVALANCHE** incluye temas musicales del grupo MATAMALA, por lo que todo el juego está acompañado por una ambientación musical muy a tono con el carácter del snowboard.





ajustar una cámara a tal superficie se convierte en un auténtico desafío técnico.

Sin embargo, parece que cualquier obstáculo es poco para el programador de Snow Wave (sí, el programador es una sola persona, es el responsable de todo este despliegue tecnológico); gracias al sistema STC que interpola los perfiles de desplazamiento del snowboarder con los de la pista se consigue un seguimiento de la acción preciso y suave como pocos, con lo que disfrutaremos de pistas geográficamente accidentadas sin sufrir los molestos baches de cámara que aquejan a más videojuegos de los que nos gustaría.

El sistema mejorado de animación consigue resultados mucho más realistas





3D Join Tapes. El sistema mejorado de animación basado en cintas de unión, consigue resultados mucho más realistas, dotando a los modelos de mayor flexibilidad en las uniones de las extremidades impidiendo que éstos se rompan. De esta manera, los personajes tridimensionales aparentan mayor solidez estructural y sus movimientos resultan menos artificiales.

Animatic Shadows. El motor de sombreado permite proyectar sombras de objetos complejos sobre cualquier superficie y adaptarlas en tiempo real al movimiento del objeto que las produce.

Así, la sensación de contacto con el terreno de los snowboarders aumenta junto con el realismo de la escena, pues podemos observar cómo la sombra del jugador responde fielmente a la postura que adopta cada snowboarder durante la carrera.

MÁS MODOS DE JUEGO, MÁS JUGABILIDAD

Por posibilidades de juego que no quede pues con Snow Wave podremos competir contra nuestro fantasma en la modalidad GHOST CHASE, contra el crono en TIME ATTACK o contra los tres snowboarders restantes.

Descenderemos por cualquiera de las seis pistas nevadas que se incluyen en el juego, demostrando nuestra velocidad y reflejos en la modalidad de descenso BOARDERCROSS, realizando precisos giros, esquivando las banderolas de slalom, o asombra a los jueces en la modalidad BIG JUMP, con tus estratosféricas acrobacias (14 agarres distintos, 5 tipos de rotaciones y la posibilidad de dar más de 720 grados...) en el estadio multipista, o en las BIG JUMP RACES con más de 20 rampas de salto para que demuestres todo lo que sabes (y el control de saltos, aparte de ser completo, es preciso y bastante sencillo de manejar, sobre todo con joypad).

Y cuando creas que dominas todos los secretos de este deporte, te pondrás con el XTREME TOUR. El campeonato definitivo en el que la veloci-



CUADRO PERSONAJES

Sondra "Wild Syren" la chica elegante del grupo; con su último modelito (algunas veces demasiado atrevido) descenderá con una gracia y un estilo característico.

Jens "Winter Fox" el tipo duro que practica este deporte para demostrarse a sí mismo y a sus compañeros su valor y destreza a la hora de correr las pistas.

Shawny "Dazzler" es rápida como un relámpago y con su melena de fuego sigue la moda radical y practica el snowboard.

Jay "Dinamite" es el más raro de los cuatro, no compite por la gloria, ni por la fama, como los demás; verdaderamente nadie sabe por qué lo hace, lo único que queda claro es que sabe hacerlo muy bien.









VESTIMENTAS

Los cuatro snowboarders disponibles poseen tres vestimentas diferentes cada uno. Desde las oficiales hasta las más horteras.



dad del BOARDERCROSS y la habilidad en el salto del BIG JUMP se suman, para que demuestres que eres el snowboarder más completo y genial de todos los tiempos.





MÁS OPONENTES, MÁS DIVERSIÓN

En las competiciones de Snow Wave: Avalanche nos enfrentaremos a tres tipos de oponentes. El primero de ellos es nuestro fantasma o Ghost, un snowboarder que imitará nuestros propios movimientos, con lo que tendremos que superarnos a nosotros mismos cada vez que compitamos contra él.

También podremos elegir un enfrentamiento directo contra otros snowboarders, cada uno de ellos con sus propias características y hábitos a la hora de descender por la montaña. Por último, tenemos la posibilidad de luchar contra el tiempo en un descenso contrareloj en el que tendremos que apurar las frenadas al máximo para entrar a tiempo en los checkpoints en los que se dividen las pistas.

O bien podrás enfrentarte a oponentes humanos en el modo Multiplayer, compitiendo contra un máximo de cuatro competidores en cualquiera de las pistas de velocidad o saltos del juego. ✦





DESARROLLADOR	GROLIER
DISTRIBUIDOR	UBI SOFT
GÉNERO	ARCADE/ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	VERANO 98

AUTOR: NACHO VALENCIA



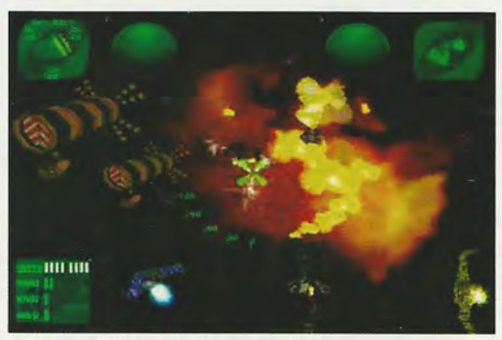
La última guerra solar

XENOCRACY

Es la era de la colonización espacial. El ser humano ha llegado a límites tan insospechados, que ni él mismo podía imaginar en el siglo XXI. Ahora, es el momento de imponer nuestra ley, de nuevo. En este momento, el equilibrio del sistema solar depende de ti.

Nos encontramos en el año 10.600 de nuestra era común. Tu eres un Ala Dorada y debes restablecer o intentar que no se desvanezca el equilibrio en nuestro sistema solar. Ahora, pueden salir a flote todos los trapos sucios entre las cuatro superpotencias planetarias, y eso puede suponer un amargo desenlace, la aniquilación total.





Una total explosión estelar.

Algo por lo que se ha caracterizado Xenocracy es por ser una especie de 3 en 1, ya que puedes jugar en tres tipos de modalidad diferente en el mismo CD.

LAS MODALIDADES

Como te decíamos en unas líneas más arriba, este juego tiene la posibilidad de que juegues a tres modalidades diferentes que te vamos a presentar ahora mismo:

• *ARCADE*: esta modalidad es simple. Recuerda a las de las máquinas recreativas, pues vas en una nave totalmente preparada para luchar hasta el fin. Deberás conseguir la mayor puntuación durante las 10 misiones, en las que a medida que acabes una entrarás en otra progresivamente. Te aseguramos que ninguna de estas misiones va a ser demasiado fácil, deberás aplicarte al máximo si quieres triunfar en las misiones.

• *SIMULACIÓN*: con esta modalidad podrás volar con cinco naves diferentes entre sí. Cada una tiene unas características sorprendentes: agilidad, potencia, resistencia, velocidad y equipo de detección.



Puedes armar cada nave con un arsenal de 36 armas diferentes y suplementos para la nave. Vamos, que te puedes fabricar una navecita de lo más bonito que hay y, a la vez, mortal. Asimismo, puedes visionar el mapa de formas diferentes. Tienes un sistema de navegación bastante completo, además de un sofisticado sistema de seguimiento, el cual te será muy útil.



Deberás ser hábil a la hora de liberar tus batallitas, has de tener algunas nociones de estrategia, ya que este aspecto no es de lo más facilito el juego en cuestión. Por si eso fuera poco, tenemos que decir a favor de su dificultad que su interfaz no es nada sencillo, pues tendrás que aprenderte la utilización de más de 70 teclas. Si decíamos que Team Apache era complicado verás cuando intentes jugar con Xenocracy, se puede considerar como una mezcla entre Team Apache y I-War, la batalla y estrategia espacial, por un lado, y, por el otro, la dificultad y escasa maniobrabilidad.

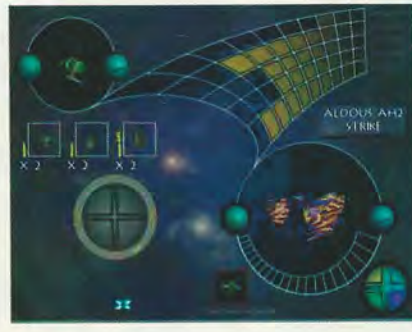
• *MULTIJUGADOR*: Pues sí, como lo oyes. Si te aburres matando siempre a los mismos, no tienes más que coger el teléfono, llamar a un par de colegas y proponerles una interesante partidita de Xenocracy... ¿Hace un Xenocracy chicos?, si te responde de forma afirmativa, has de saber que tenéis que ser un máximo de ocho jugadores.

En esta modalidad del juego tienes la oportunidad de volar con las naves enemigas, ya que claro, sólo hay cinco









naves protagonistas, y si jugáis ocho personas faltan tres naves, con lo que se asignarán a esas tres personas tres naves enemigas.

Si juegas en multijugador tienes cuatro tipos de juego diferente, el típico Deathmatch, todos contra todos, la defensa de la base, en la que unos son los buenos y otros los malos. Esto es algo muy curioso porque se pueden intercambiar los papeles y resulta sorprendente, una vez atacar tu propia base y otra defenderla. El Teamplay, o juego en equipo, en la que se asignará una misión y deberéis llevarla a cabo y, finalmente, la modalidad Tag, que si no eres un experto mejor que no juegues

ASPECTOS TÉCNICOS Y GRÁFICOS

El juego ha sido desarrollado para poder soportar una tarjeta gráfica aceleradora. Seguramente habrás notado, si tienes un P133, que va algo lento, por no decir bastante. De todas formas, si dispones de una aceleradora notarás muchísimas mejorías en el juego.

Los modelos 3D no están mal modelados, tal vez algo pobre en lo que a textura se refiere, (que eso es muy importante), pero pueden pasar. Por su parte, la engine del juego es una engine bastante similar a la de I-War: mueve luces, sombras y te da bastante libertad. Además, las explosiones no están nada mal, pero a veces pueden pixelar bastante, o sea que no te sorprenda si esto ocurre. ¡Ah!, se nos olvidaba decirte que incorpora un sistema de niebla bastante decente en un par de escenarios, aspecto que, seguro, te gustará bastante.

El juego cuenta con unas 59 texturas diferentes para el suelo lunar y siete lugares diferentes donde deberás completar tu misión. Asimismo, cuentas con alrededor de 50 naves enemigas diferentes a las que podrás destrozar a tu antojo, y un montón de Aliens bastante feos a los que te gustará mandar al otro barrio.

Con todos estos detalles podemos decirte que el juego no está nada mal. Tiene más o menos de todo y lo combina muy bien. El sonido es de Xenocracy y cuenta con unas músicas ambientales curiosas, aparte de una banda sonora impactante. Y lo mejor de todo es que lo tienes traducido al español completamente.

Los modelos de Xenocrazy no cuentan con demasiados polígonos pero no es de extrañar, ya que, a veces, la pantalla se llenará de naves, tanto amigas como enemigas y con una sobredosis de polígonos ya sabemos todos lo que pasa.

Si dispones de tarjeta 3D tienes ante tus ojos un desarrollo que más o menos te dejará bastante contento, pero sólo si eres de esos a los que les vuelven locos los juegos de estrategia espacial, pero si no es así, tranquilo, puedes liberar tu propia batalla en la modalidad arcade. Es un juego creado para todos los gustos, aunque seguro que no querrás volar solo si tienes miedo a volar demasiado alto y rápido.

En definitiva, que los chicos de Grolier Interactive se han currado el desarrollo y lo más importante es que le han dado "caña" a los detalles, haciendo un juego no demasiado suelto pero sí divertido. Y recuerda, si no tienes paciencia, con juegos de este tipo no llegarás a ningún lado. ✦

DESARROLLADOR	INTERPLAY
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	PLATAFORMAS
LANZAMIENTO	PRÓXIMAMENTE

AUTOR: NACHO VALENCIA

El gusano peleón

EARTHWORM JIM 3D

Uno de los muñecajos mejor animado de los arcade 3D se te presenta en una nueva aventura. Para algunos es simpático, para otros, los que no tienen un P166, es una pesadilla.

De pronto, no lo sabes muy bien por qué, te ves en un mundo de fantasía en el que sólo Jim sabe desenvolverse como nadie. Bajo tu experto tutelaje, claro.

Dispones de un arma que dispara un rayo de protones capaz de destruir a cualquier bicho viviente que se cruce en tu camino. Y te aseguramos que se cruzarán bastantes bichos.





El juego en sí es realmente divertido y la historia resulta muy curiosa, ya que te encuentras en un mundo desconocido en el que tienes que deshacerte de todo lo que se mueva y pasarte, así, todos los niveles.

En lo que a jugabilidad del juego se refiere hay que comentar ciertos puntos de vista que desmejoran bastante al juego. En primer lugar nos encontramos con la velocidad, que es demasiada lenta. Jim, nuestro personaje, tiene tres posturas: correr, saltar y andar sigilosamente. La animación del muñeco es bastante buena y muy de acuerdo con el personaje, pero va a tirones una barbaridad, y estamos hablando del juego visto en un P200. Primeramente, el juego se vio en un P100, y al ver que era imposible de manejar debido a su lentitud en la pintada de polígonos y de texturas se decidió ver en un P200, ¿y que nos encontramos?, pues prácticamente lo mismo, muy lento y a tirones, incluso en baja resolución. Por lo que es complicado de admitir que un juego del tipo de Earthworm Jim vaya a tirones en un P200.



El sonido del juego no es malo pero, claro, lo que interesa no es el sonido, sino el juego en sí y, sinceramente, deja bastante que desear. Los modelos 3D del juego no poseen una excelente calidad, ni mucho menos, y el muñeco cuenta con 3 colores: blanco, verde y azul, siendo bastante pobres, aunque la animación de Jim sea muy buena. Los demás aspectos gráficos nos dejan con ganas de ver algo mejor.

Su primera parte era un plataformas muy divertido, en el que ibas ascendiendo de niveles a medida que te los pasabas, como todos los plataformas; en la segunda entrega le retocaron algo los gráficos y le añadieron nuevos niveles, vamos, una secuela normal y corriente y, por fin, se decidieron a hacer una tercera parte: un Earthworm Jim 3D, y la verdad es que les ha quedado un 3D muy pobre.





La animación del muñeco sí resulta excelente, además de graciosa, y los samples que le han metido para su voz son muy cómicos. Gritos como el famoso ¡¡YIIIHAAAA!! de los típicos cowboys americanos hacen del personaje que manejas lo único bueno del juego. ✦








Tie Break
TENIS 98´
El juego de tenis más espectacular
El simulador 3D definitivo de tenis. Con increíble efectos visuales como destellos de sol, sombras dinámicas, fuentes de luz cámaras móviles que seguirán la acción en todo momento, y soporte para aceleradoras 3D.
¡Es real!
Podrás realizar todo tipo de golpes, hacer dejadas, cortar la bola, smashes, subir a la red, lanzarte en plancha a por el punto y mucho más. Esto es sólo el principio...
Además Tie Break implementa un innovado sistema de control de juego con el que realmente podrás sentirte un verdadero tenista de élite.
Llega a ser el número uno del tenis mundial
Compite en ocho estadios distintos, treinta y dos jugadores a elegir, juego en individual o dobles, en partido simple o campeonato, masculino, femenino o mixto. Además Tie Break ofrece soporte multijugador con un máximo de cuatro jugadores en red.
Tie Break sólo te ofrece las posibilidades, tú decides.
PC CD rom Sólo 2995
De venta en quioscos, grandes superficies y tiendas especializadas
HAMMER Technologies
HAMMER SPORTS
HAMMER Technologies
C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (spain)
Phone: +34 1 304 06 22 Fax: +34 1 304 17 97
e-mail: hammert@studios.com

DESARROLLADOR	EIDOS
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ROL
LANZAMIENTO	SIN CONFIRMAR

AUTOR: ÁNGEL F. JIMÉNEZ





De entre los muertos

THE REVENANT

Nos quejábamos de la poca cantidad de títulos de rol que podíamos disfrutar hace tan sólo unos meses. Ahora, la situación ha cambiado en estos días. Pronto tendremos entre nosotros a The Revenant: un juego de rol algo tétrico.









Desde luego, los adictos al rol no pueden quejarse. Hace un año, las novedades en este sentido eran prácticamente nulas. Todos esperábamos con ansiedad la segunda parte de Lands of Lore ... y poco más, porque tampoco había mucho más.

Pero ahora, afortunadamente, se está produciendo una avalancha de juegos de este género. Might and Magic 6, Fallout, Descent to Undermountain, ..., que encontrarás comentados en este número de la revista. Pues a ellos se une The Revenant, un juego que causará sensación entre los adictos al género.

The Revenant está ambientado en un extraño mundo. Usa una tecnología que combina, de una forma lo más dinámica posible, la conjunción de fondos y personajes creados con tecnología 3D. Asimismo, el juego incluye una enorme cantidad de animaciones para dar más "vidilla" al asunto.

El jugador podrá explorar un vasto mundo lleno de calabozos, ciudades, castillos y, sobre todo, tendrá que combatir contra toda una legión de monstruos. También aparecen los típicos elementos del rol como es la exploración de territorio, la resolución de enigmas y en fin, todo aquello que nos hace tan felices al enfrentarnos a todo un reino mágico.

La tecnología que se utiliza está basada en una perspectiva en tercera persona y gráficos en 16 bits, lo que permite que todos los gráficos tengan un realismo impresionante para evocar una fantasía perturbadora, es decir, que te crees que estás ahí. El motor de Revenant usa una nueva tecnología que posibilita a los efectos de luz adaptarse al territorio que estamos explorando. De esta forma, se obtiene un ambiente muy tétrico, idóneo para el juego que estamos comentando.

La historia se basa en el mundo de Revenant. Un lugar de extraña y terrible belleza, al mismo tiempo. Encarnas a un guerrero muerto hace mucho tiempo, pero que por medio de la magia ha sido resucitado por alguien para servirle. Esto se conoce como un Revenant. El motivo de su llamada es para cumplir una venganza prevista por el guerrero que le ha invocado, de ahí que tenga que viajar a extraños lugares para resolver un caso de secuestro de la hija del guerrero.

En fin, muy pronto estará entre nosotros: The Revenant, un nuevo soplo de aire para el género, aunque se trate de un soplo muy oscuro. ✦







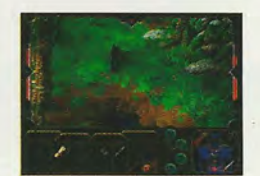












Con **DIV** Games Studio hemos demostrado que

www.divgames.com

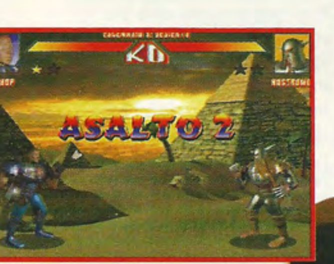
cualquiera puede hacer juegos



¿ cualquiera ?

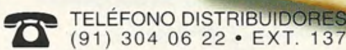






15 Videojuegos completos.
2000 Gráficos inéditos en 2D y 3D.
500 Páginas de ayuda electrónica.
1000 Efectos de sonido.
348 Páginas de manual de usuario.
25000 Horas de desarrollo para crear DIV.





TELÉFONO DISTRIBUIDORES
(91) 304 06 22 • EXT. 137



(bueno... cualquiera no)



PROFESIONAL

Porque con DIV Games Studio podr s realizar videojuegos comerciales libres de royalties. La imaginaci n y la creatividad la pones tu, DIV se encarga del resto. Seguro que nunca has visto nada igual.

GANA 1.000.000 Ptas

Con DIV podr s participar en el Concurso de Programaci n de Videojuegos con DIV, organizado por PC Actual. Y optar a grandes premios y la comercializaci n de los

HAMMER Technologies
Alfonso Gómez 42, nave 112
28037 Madrid. España
Tel: (91) 3.04.06.22
Fax: (91) 3.04.17.97
e-mail: hammert@studios.com

DESARROLLADOR	TELSTAR
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ARCADE/CARRERAS
LANZAMIENTO	VERANO 98

AUTOR: ALAN WILDER

A toda marcha ...



WRECKIN CREW

¿No conoces todavía de lo que es capaz de hacer un buen coche cuando no tiene límites de ningún tipo? Pues, puede dar lugar a un espectacular arcade de los que no puedes quitarle el ojo de encima en ningún momento, porque acabarás en la cuneta.









Uno de los géneros más apreciados por todos los fanáticos de los juegos son los coches de carreras. Ahí tenemos títulos tan consagrados como Screamer o Need for Speed, aunque resultan un poco "serios" sin que por eso se pierda nada de jugabilidad o diversión.

Pero ha llegado el momento de divertirnos aún más. El primer paso lo dio Grand Theft Auto, con su visión tan distorsionada de lo que puede ser una carrera de circuitos. Más bien hay que decir que, más que carrera, se trata de ver a quién atropellas y que no se de cuenta la policía. Un argumento violento, pero con menos repercusión para el cerebro que cualquier programa de TV nocturno con presentadoras y presentadores estúpidos.

Y Wrecking Crew va por esa línea, aunque no con el trasfondo de violencia implícita de Grand Theft Auto pero tampoco se trata de un juego de carreras normal. Muy al contrario, vas a participar en el campeonato más loco que te puedas imaginar.



RECORDANDO VIEJOS TIEMPOS

Si habéis visto cualquier película de los 50 y, sobre todo, los vehículos que aparecen, ya tenéis una idea de en qué cacharros vais a probar vuestras habilidades. Se trata de los viejos modelos de siempre pero adaptados a una carrera donde, en primer lugar, no existen muchas reglas de carácter moral y lo único realmente importante es llegar el primero.

Cada uno de los vehículos que escojas tiene un poder, ya que no debes olvidar que estás ante un puro arcade, y aparte de circuitos habrá multitud de zonas secretas con bonificaciones, objetos que mejoren tu vehículo y todo eso.

Pero, realmente, los auténticos protagonistas son los diversos participante que puedes escoger para que conduzcan tu vehículo. Ante todo hay que avisarte que no vas a encontrar a ningún tipo como Niki Lauda, ni mucho menos. Simplemente, es una galería tal de personajes que vas a pensar que estás loco por tener que contar con gente como esa. Pero no te fíes mucho de la primera impresión. Te podemos asegurar que estos chicos y chicas tienen muchos poderes ocultos bajo su manga. Y realmente los tienen. Cada uno de estos pilotos podrá atacar con armas distintas a los adversarios, así que imagina lo divertido que es Wrecling Crew bajo red. Todo un señor arcade.

Pronto estará entre nosotros este juego que viene a dar vida y un aire más fresco a un género ya bastante manido. Y lo que sípodemos asegurar es que si te gusta la filosofía consolera de llegar y jugar, tal vez estés con tu juego favorito del mes. ✦







DESARROLLADOR	▶	INTERPLAY
DISTRIBUIDOR	▶	PROEIN
GÉNERO	▶	ROL

AUTOR: JUAN DEMIGUEL

El fin del mundo tal y como lo conocemos

FALLOUT

Si pensabas que con la caída del muro de Berlín y el fin de la guerra fría iban a acabar las historias de un mundo post-nuclear, estabas muy equivocado. O, al menos, eso dicen en Interplay. Casi un centenar de años después de lo que la gente pensaba, los misiles llovieron del cielo. El resultado es el mundo abrasado del Fallout.



La leyenda del Fallout es, pues, una historia sobre un mundo abrasado. Mientras transcurría el siglo XXI, las superpotencias se vieron acosadas por una constante necesidad de conseguir recursos naturales. Tanto los Estados Unidos como China y otros países comenzaron una política de agresiva expansión. Finalmente, alguien no pudo más y apretó el botón rojo de los misiles y... ¡Boooom!

Los pocos supervivientes se vieron enfrentados a la escasez de comida, materiales y agua. Se vieron enfrentados, también, a las radiaciones y otros peligros creados por la guerra. Tan sólo en un puñado de refugios excavados en montañas, pudieron los hombres vivir en paz y seguros. Tú has nacido en uno de estos refugios, y ahora tu hogar se ve amenazado por un nuevo peligro: se ha escacharrado el chip que maneja la purificación del agua que bebéis. ¿Y adivina a quién le va a tocar salir a buscar otro?



ROL

Fallout es un verdadero juego de rol. En lugar de utilizar algún conocido sistema de rol de lápiz y papel, Interplay ha creado el suyo propio: S.P.E.C.I.A.L. Y es muy bueno.

Fallout es un verdadero juego de rol

Para empezar, el sistema de generación de personajes es muy completo y flexible. No sólo tenemos que decidir qué estadísticas básicas (como fuerza, inteligencia o percepción) va a tener nuestro alter ego, sino que también hay que elegir tres habilidades básicas de entre las casi veinte disponibles. Asimismo, podemos elegir hasta dos rasgos característicos de nuestro personaje, que le conceden algunas ventajas y algunas desventajas. Por ejemplo: noctámbulo (que hace que nuestro personaje sea más inteligente y perceptivo de noche, pero menos de día), bruto, cuerpo pequeño, kamikaze, resistente a las drogodependencias o tirador rápido. Es muy sencillo crear un personaje a nuestro gusto, y el resultado es que podemos jugar al juego realmente como queramos.

El sistema de combate es lo bastante sencillo como para entenderlo en un minuto, y lo bastante complejo como para no perder interés. Está basado en turnos, disponiendo en cada uno de ellos de una cierta cantidad de puntos de acción que podemos gastar en movernos, atacar o utilizar objetos. La habilidad en el combate depende, en gran medida, del personaje que llevemos y, por supuesto, de su experiencia y nivel. Existe una amplísima variedad de armas, que se agrupan es seis grupos distintos: armas pequeñas (pistolas, subfusiles y fusiles), armas pesadas (como lanzacohetes), armas de energía (plasma, láser, etc), desarmado, armas de melee (cualquier cosa desde un cuchillo a un gigantesco martillo de guerra) y armas arrojadizas.

También existe una buena variedad de armaduras, que nos protegen de manera distinta a diversos ataques. ¿Qué más se puede pedir? Incluso podemos reclutar seguidores, que nos ayudarán cuando las cosas se pongan feas. Por poner un ejem-







plo: en Vertedero (una ciudad de por ahí) puedes 'reclutar' a un perro llamado Albóndiga. Y el perro te seguirá durante todo el juego, atacando a tus enemigos. Hace mucho tiempo que no vemos algo así en un juego de rol.





HISTORIA

Pero el combate, la generación de personajes y los niveles de experiencia son sólo herramientas para lograr un fin. Se trata de la parte más mecánica del juego. Lo verdaderamente importante son el mundo y la historia de Fallout.

El mundo está brillantemente ambientado. Es un mundo arrasado por la guerra, donde impera la ley del más fuerte. La violencia, los robos, el abuso de poder están a la orden del día. La gente está curtida por las desgracias y habituada a luchar cuando hace falta. Las ciudades son adecuadamente polvorientas, cubiertas de chatarra y desperdicios. Esta civilización post-nuclear se aleja del tópico habitual y, en su lugar, hace que te sientas inmerso en una situación muy próxima y real. Si un juego de rol consiste en asumir un personaje, Fallout nos presenta un mundo exquisitamente detallado para hacerlo.

La historia es sencilla y a la vez compleja. Nuestra misión está perfectamente clara, al menos al principio. Pero según avanzamos en el juego, descubriremos que no todo es lo que parece... Y no os vamos a contar nada más, porque os estropearía lo mejor, que es que lo descubráis vosotros mismos.

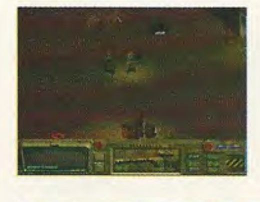
El juego se centra, sobre todo, en la conversación y en la lucha. Los puzzles no son complicados y, generalmente, existe más de un camino para lograr un objetivo. Tienes que hablar sistemáticamente con todo el mundo, interrogándoles de varias formas: puedes ser un chico duro y agresivo, o una persona cortés y educada. Se agradece que la elección del personaje influencie nuestras opciones de conversación, que toma en cuenta cosas como nuestro carisma, inteligencia o habilidad de palabra. Además de la historia principal, encontrar el chip de agua antes de ciento cincuenta días, existen innumerables aventuras laterales, que son realmente lo más interesante del juego. ¡Hay tantas cosas para hacer! Y, sobre todo, ¡tantas maneras de hacerlo!....



EN FIN

La realización técnica está a la altura del diseño del juego. Los gráficos cumplen magníficamente con su cometido de presentarte el mundo del Fallout y la violencia está representada de forma gráfica: cadáveres salpicados por sangre, insultos, hombres sucios y desarrapados, muertes desagradables, etc. Los sonidos son correctos y la música también. Los diálogos, por desgracia, no están traducidos, al contrario que el resto del juego, que sí lo está. Pero, de todos modos, las voces en inglés son de lo mejor que hemos visto (perdón, escuchado) en un juego de ordenador. El interfaz para manejar todo esto es más sencillo que el mecanismo de un botijo de gravedad. El estilo de todos los menús y pantallas intermedias es coherente, lo que dota al programa de una verdadera personalidad. Fallout es, en definitiva, lo que alguna gente llama una *experiencia*. Distinto, intrigante, interesante, adictivo...

Realmente, lo único malo de este Fallout es que puede llegar a ser demasiado adictivo, y da miedo darse cuenta del montón de horas que estás poniendo en él. Porque siempre hay otra cosa que hacer, alguien con quien hablar y otro poblado que visitar. Quienes piensen que el rol está muerto, que jueguen al Fallout y luego vengan y nos cuenten. Van a descubrir que estaban muy equivocados. ✦





SE TÚ MISMO

Fallout es, de principio a fin, un juego de rol. En todo momento tienes libertad para hacer lo quieras y como quieras, y rara vez los problemas tienen una sola solución. Tanto como si quieres jugar a héroe o a villano, el juego se puede completar.
Todo depende de tus acciones. Si quieres ser un musculitos con poco cerebro y gatillo fácil, puedes serlo. Si quieres ser un pacificador, un hombre de palabra fácil y ciencia, puedes serlo. Si quieres ser un tipo escurridizo, ladrón y metomentodo, puedes serlo. Sólo tienes que comportarte como lo que quieras ser. Si quieres matar, mata. Si quieres robar, roba. Y así siempre. Desde luego, Fallout es el primer juego de rol que, efectivamente, explota las posibilidades de convertirte en tu personaje, sin coacciones ni moral barata.
Como resultado, este juego claramente es el ejemplo a seguir por todos los RPGs venideros. Como en la vida real, en Fallout eres lo que haces, no lo que algún programador cabezota se ha empeñado que seas. ¿Por qué ha tardado tanto tiempo alguien en darse cuenta de esto? No lo sabemos, pero lo que sí sabemos es que Fallout es un juego de ROL, con mayúsculas. Sin espadas, sin hechizos y sin armaduras.

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100 16MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166 16MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	90%
GRAFISMO	90%
SONIDO	95%
JUGABILIDAD	95%
TOTAL	90%

UN RPG ADICTIVO, ABSORVENTE Y ORIGINAL

DESARROLLADOR	BLIZZARD
DISTRIBUIDOR	COKTEL
GÉNERO	ESTRATEGIA

AUTOR: JUAN DEMIGUEL

La Guerra de los Mundos

STARCRAFT

Los juegos de estrategia en tiempo real son un vicio del que pocos pueden librarse. Así que, si no tenéis nada que hacer por las tardes, olvidaos de buscar amigos y salir por ahí: comprad el StarCraft.



De los mismos autores que los estupendos WarCraft y WarCraft II, Blizzard, nos llega por fin este StarCraft. Y, ciertamente, ha merecido la pena la espera. Este grupo de desarrollo nos viene sorprendiendo por la publicación de tan sólo unos pocos títulos, pero todos ellos de gran calidad. Se nota todo el esfuerzo que ponen en cada uno de sus juegos, su atención al detalle y la programación robusta: es muy raro encontrarse con un error o un cuelgue con este StarCraft. Pero, ciertamente, no todo el monte es orégano. Así que quitémonos lo peor de en medio cuanto antes.

LO MALO

Para empezar, StarCraft es un juego de estrategia en tiempo real. O sea, que su desarrollo es clavado al de los doscientos treinta mil juegos de estrategia en tiempo real que han venido saliendo a la luz en estos últimos meses. Como en todos ellos, en StarCraft deberás recolectar recursos para construir unidades que utilizar contra tus enemigos. Y blah, blah, blah, blah,,, ¿de verdad queréis que siga? Vale, ahora no estamos hablando de madera y oro, como en el WarCraft II, pero lo que toca es recolectar minerales y gas vespene. ¡Qué más me da que me da lo mismo! Las unidades mismas no son nada del otro mundo, aunque, al disponer de tres bandos distintos, sí aparecen en una variedad importante. Unas vuelan, otras se arrastran, unas golpean duro, otras poco, unas cuantas disparan lejos, otras sólo golpean cuerpo a cuerpo y todas, todas, nos cuestan una pasta. Y también hay edificios que construir para poder fabricar las unidades o mejorarlas. ¡Sorpresa, sorpresa! No nos va a dar un ataque ante este arranque de originalidad.

Pero esto es realmente todo lo malo que tiene el StarCraft. Si exceptuamos la inteligencia artificial, que no es para tirar cohetes. Pero para eso echadle un vistazo al cuadro adjunto.

Para empezar, StarCraft es un juego de estrategia en tiempo real



LO BUENO

Básicamente, lo bueno del StarCraft es todo lo demás. Para empezar, la ambientación y la excusa (¡uuuups! Perdón, quería decir la historia) es tan interesante y tan original como quepa esperar de un programa así. Echad un vistazo al cuadro de razas si queréis detalles. La campaña incluye un total de treinta misiones, agrupadas en tres episodios de diez misiones cada una. Cada tres o cuatro misiones, el programa nos gratifica con una impresionante animación por ordenador que introduce algunos eventos importantes de la historia. El primer episodio nos pone al mando de los Humanos, el segundo como cerebro de los Zerg y el tercero como un ejecutor de los Protoss.

La campaña es el gran acierto de este StarCraft, lo que lo distingue de muchos de sus competidores. No sólo existen varios bandos distintos sino que, además, se nos obliga a participar con todos ellos si queremos enterarnos del final de la historia. Y, os aseguramos, querréis enteraros del final, aunque sólo sea para contemplar las formidables escenas cinemáticas. Además, al utilizar todos los bandos acabas por identificarte un poco con cada uno de ellos. Resumiendo: una vez que comencéis









la campaña no vais a parar ni para ir al servicio. Estáis avisados.

GRÁFICOS Y TODO ESO

¿Qué podemos esperar de Blizzard? Los sprites de todas las unidades son claros, bonitos y funcionales. Todos son reconocibles con un vistazo y, además, están animados con esmero. Los menús y las pantallas intermedias también son muy agradables de ver y manejar. El único aspecto negativo son los escenarios sobre los que discurre la acción. Aunque bastante variados en cuanto a paisaje, la verdad es que son un poco vacíos y aburridos, pero lo importante es que no estorban. Hay batallas sobre mundos arrasados, viejas estaciones espaciales, campos verdes de Auir, el mundo original de los Protoss...

El sonido y la música también son sobresalientes. Cada edificio y cada unidad tiene su sonido propio, como es habitual. Y también, como es habitual, los distintos 'si señor' de tus hombres acaban por ser irritantes: desactívalos. La banda sonora es épica, atmosférica y bastante variada. La lástima es que no estén grabadas como CD-audio para poder escucharlas con nuestro lector normal.

LOS CONTENDIENTES

En contra de lo habitual, son tres en vez de dos los bandos que disputan esta guerra. En un arranque de originalidad, por lo demás bastante ausente en este juego, no existe un malo-malo ni un bueno-buenísimo. Y el motivo de la confrontación está un poco más rebuscado de lo normal.

HUMANOS

Es el bando cuyas unidades son más fácilmente reconocibles. Hay cosas como tanques, marines, cazas espaciales, cruceros estelares y torretas lanzamisiles. La historia nos presenta a una humanidad alejada de la Tierra, perdida en las brumas de la historia del hombre, sumergida en una guerra civil entre los mundos pertenecientes a la tiránica Confederación. Súbitamente, algunos mundos comienzan a sufrir la invasión de extrañas criaturas alienígenas, muy a lo Alien de Geiger. Al mismo tiempo, otra misteriosa civilización extraterrestre se dedica a incinerar mundos... ¿por qué?

ZERG

Esta especie es el fruto del trabajo de los Xel'-Naga, unos míticos seres empeñados en la creación de la raza perfecta. Mientras que con los Protoss (ver un poco más adelante) los Xel'-Naga consiguieron una raza con la forma perfecta, pero decididamente fallida en lo espiritual, con los Zerg lo que consiguieron fue una raza perfecta en esencia. Los Zerg son una raza que contiene a muchas razas, en forma de un enjambre gigantesco, regidos por una consciencia común denominada Overlord. La misión de los Zerg en la vida no es casarse, no es comprarse un coche caro ni abatir peatones al por mayor desde la torre de una iglesia. No, la última meta de los Zerg es la perfección, y para conseguirla deben asimilar a los Protoss. En su búsqueda de esta raza, el Enjambre se encuentra con los humanos y decide apropiarse de sus capacidades psíquicas. Claro que los Protoss, al descubrirlo, no se van a quedar con los brazos cruzados.

PROTOSS

Supuestamente, la raza perfecta, pero la verdad es que son más feos que pegar a un padre. Aunque ya están recuperados de la crisis que la marcha de los Xel'Naga supuso para su mundo madre, ahora deben enfrentarse a la amenaza de los Zerg. Al detectar al Enjambre invadiendo a la humanidad, en lugar de echar una mano, deciden que la mejor manera de arreglarlo es incinerar los mundos 'contaminados'. Y claro, esto a los humanos les sienta fatal. Los Protoss son un raza avanzada tecnológicamente, y con los poderes psíquicos muy desarrollados. Pero de poco les servirá al enfrentarse a las innumerables huestes de los Zerg.

Como podéis ver, las tres razas combatirán entre sí, cada una por un motivo distinto, y todos ellos cuestionables. Aunque, ciertamente existen personajes 'malos' y 'buenos', el hecho de que la campaña nos obligue a jugar con las tres razas introduce un elemento equilibrador. El resultado es una mezcla de motivaciones que añaden al juego lo que más necesita: variedad.

Podemos acabar diciendo que todo lo que tiene con la realización técnica es muy bueno, pero no lo haremos. En lugar de eso, vamos a describirlo con tres palabras: StarCraft es estupendo.



Lo describiremos con tres palabras: StarCraft es estupendo

¿QUÉ MÁS?

¿Aún queréis más? Pues Blizzard no os va decepcionar. Para empezar tenemos el modo multijugador que permite jugar vía LAN y puerto paralelo. Lo mejor es que también se puede jugar en Internet utilizando el servidor gratuito Battle.net, que es una estupenda idea por parte de Blizzard.

Además, si tenéis tiempo, podéis aprender a manejar el editor de escenarios que viene con el juego. Virtualmente se puede hacer cualquier cosa con esta herramienta: eventos disparados por acciones, utilizar cualquiera de las unidades que aparecen en el juego, modificar los valores de combate de éstas, cambios de objetivo a mitad de una misión, etc... Eso sí, cómo hacerlo no nos lo preguntéis porque no hemos tenido tiempo para ponernos a ello. Siempre podéis estar atentos a Internet para haceros con los escenarios que los trastornados que pululan por el cyberespacio crearán. Y hay un montón de trastornados por ahí.

De todos modos, además de la campaña, vienen incluidos un montón de escenarios con el juego. Incluso hay algunos tomados directamente del WarCraft II, lo que no deja de ser curioso y evoca-







INTELIGENCIA ARTIFICIAL III

Como una mala serie de películas de acción, la sombra de una I.A. deficiente planea de nuevo sobre nosotros. Todo hay que decirlo, algunas cosas han sido mejoradas considerablemente en relación a sus competidores. Pero de todos modos, Starcraft presenta algunos... *¿problemillas?*

Búsqueda de rutas: comparado con otros juegos (¿alguien ha dicho Age of Empires?), la búsqueda de rutas en Starcraft es bastante buena. Si ordenamos a una unidad moverse de un sitio a otro muy alejado, normalmente elegirá la ruta más corta y, eventualmente, llegará a su destino. Pero, si quieres cruzar un puente con muchas unidades.... Si buscáramos la ruta para movernos por Madrid con el mismo sistema, acabaríamos dando un astuto rodeo por Soria para ir a Plaza España.

Iniciativa: tus unidades son estúpidas. Es duro, pero cierto. Los pocos patrones de conducta existentes significan que, si no puedes vigilar de cerca a las unidades envueltas en un combate, están muertas. ¡Ojo! Esto ocurre en TODOS los juegos de estrategia en tiempo real. Parece mentira que no intenten arreglarlo.

Paso-de-ti: dícese de la curiosa costumbre de las unidades bajo tu mando de ignorar la suerte de sus compañeros, si no caen bajo su inmediato campo de acción. Es exasperante cómo algunos de tus hombres mueren sin que un batallón de refuerzo situado a cuarenta metros haga nada para evitarlo. Notablemente aliviado si colocas a las unidades a patrullar, pero sigue siendo un problema.

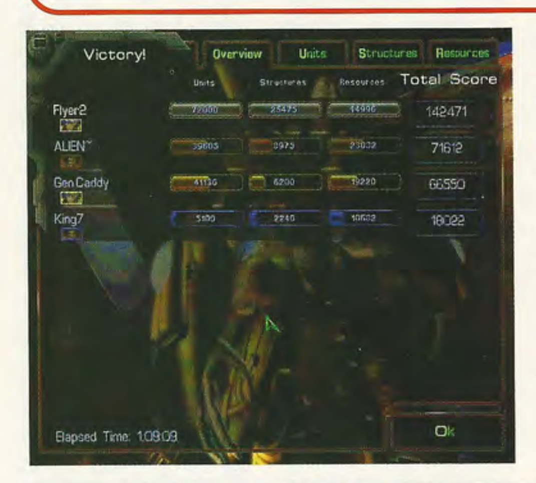
Complejo de Rambo: aunque las unidades detectan cuándo pueden y cuándo no pueden dañar al enemigo (por ejemplo, armas antiáreas para enemigos voladores), siguen atacando infatigablemente a todo enemigo que aparezca cerca. También llamado 'síndrome de soldado cutre contra tanque inmenso', el resultado es que muchas de tus fuerzas son masacradas al perseguir enemigos a los que obviamente no pueden vencer.

Previsibilidad: el ordenador es completamente incapaz de sorprendernos. Siempre utiliza las mismas tácticas y sus unidades responden siempre a las mismas pautas de comportamiento. Además, aunque se defiende relativamente bien, sigue realizando el tipo de ataques esporádicos y sin objetivo de siempre. Lo increíble es que aún así, el juego sea muy adictivo de principio a fin. Y esto dice mucho sobre la calidad de los chicos de Blizzard.













dor de viejas épocas. Podemos acabar diciendo que hay unas cuantas cosas malas en este StarCraft, pero que las buenas las compensan con creces. Si te gusta el género, o todavía no te has comprado ningún juego de estrategia real, empezar por el StarCraft es de las mejores cosas que puedes hacer. ✦

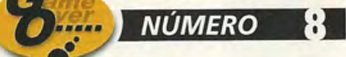


CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P133, 32 MB
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	85%
GRAFISMO	94%
SONIDO	90%
JUGABILIDAD	94%
TOTAL	90%

MÁS DE LO MISMO, PERO EXCELENTE





Los reyes ya m'an eshao una a'moto...

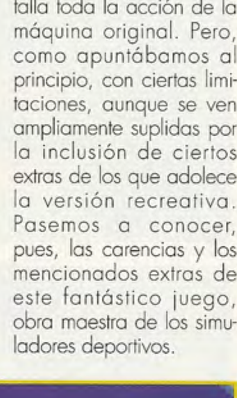
MANX TT SUPERBIKE

DESARROLLADOR	SEGA/PSYGNOSIS
DISTRIBUIDOR	PSYGNOSIS
GÉNERO	DEPORTIVO



AUTOR: JUAN SUÁREZ

Preparáos, amantes de la velocidad y la aceleración... Aquí llega una de las mejores conversiones de recreativas de todos los tiempos. Si alguna vez has visto esta máquina en acción en un salón recreativo, que seguro que lo has hecho, habrás podido apreciar que se trata de uno de los mejores juegos de carreras de motos y de los que más te sumergen en la acción.



Pues sí, pues sí... Por fin *los reyes m'an eshao una a'moto...*, que dirían "No me pises que llevo chanclas". Después de haber tenido que tragar con mucho carbón, MANX TT SuperBike es, sin duda, la mejor conversión hecha hasta la fecha de una máquina recreativa. Tras la, un tanto fallida, conversión de SEGA Rally, llega MANX TT, que aprovecha todo el potencial de las nuevas tarjetas aceleradoras 3D para recrear en tu propia pantalla toda la acción de la máquina original. Pero, como apuntábamos al principio, con ciertas limitaciones, aunque se ven ampliamente suplidas por la inclusión de ciertos extras de los que adolece la versión recreativa. Pasemos a conocer, pues, las carencias y los mencionados extras de este fantástico juego, obra maestra de los simuladores deportivos.







MHOOOA, MHOA, MHOOOA...

Tras una sencilla instalación, y una vez ejecutado el juego, se nos presenta una fácil animación compuesta de imágenes de archivo, que muestra toda la potencia y grandeza de la categoría de las SuperBikes. Acto seguido, se nos ofrece el clásico menú principal, desde el que podremos configurar las opciones de configuración de hardware (sonido, nivel de detalle gráfico, etc...) y escoger entre varias modalidades de juego. Como última característica, y muy esperada por cierto, la posibilidad de jugar en red, ya sea LAN o a través de Internet, hasta ocho jugadores simultáneamente.

Unos circuitos pensados al milímetro. Ideados para ser conocidos palmo a palmo

Hasta aquí, todo correcto y estupendo... Ahora llegan las diferencias más obvias, marcadas por la tecnología con la que cuenta la máquina y nuestro equipo. Si no contáis con una flamante aceleradora 3D de última generación, léase una 3DFX o similar, ya podéis ir olvidándoos de disfrutar al máximo de este juego. Pero, si por el contrario, SÍ contáis con una de estas virguerías de la ciencia, ya podéis ir agarrándoos al casco, que hay curvas... La suavidad de las imágenes es pasmosa, equiparable a la de la máquina. Entonces es cuando, realmente, se puede hablar de la mejor conversión hecha de una máquina recreativa. La única diferencia con aquélla consistirá en la calidad de las texturas y de los modelos poligonales de las motos y los motoristas que, obviamente, se han tenido que reducir para caber en la, también reducida, memoria de las tarjetas aceleradoras.



COMO UN *CARRERISTA*

Si en su día, cuando apareció MANX TT en los salones recreativos de nuestro país, os dio fuerte, y no había Cristo que os apease de la máquina, sabréis que en materia de jugabilidad es uno de los juegos más depurados.

Por desgracia, no podremos hacer tumbadas, ni sentiremos la vibración del motor bajo nuestras posaderas, como tampoco nos culeará la rueda trasera al hacer un repentino cambio de marcha, características éstas que convierten a la máquina recreativa en única en su género... Pero la diversión en el formato PC está garantizada durante horas y horas, y los piques en red son "lo más"... Una conversión que no debe faltar en tu lista de los mejores simuladores de motos. ✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P90, 16MB, CD 4X
SISTEMA RECOMENDADO	P133, 32 MB, CD 24X
ACELERADORAS	SI
MULTIPLAYER	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	80%
GRAFISMO	80%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	85%
TOTAL	82%

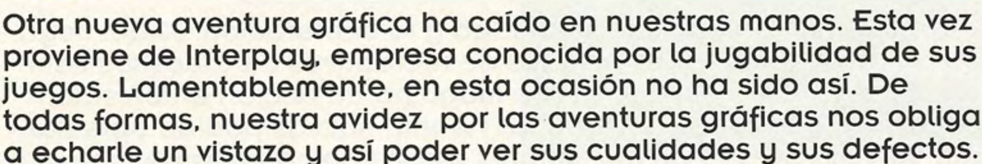
LA MEJOR CONVERSIÓN HECHA HASTA LA FECHA

DESARROLLADOR	INTERPLAY
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	AVENTURA GRÁFICA

AUTOR: ALAN WILDER

Una aventura mística

OF LIGHT AND DARKNESS



Otra nueva aventura gráfica ha caído en nuestras manos. Esta vez proviene de Interplay, empresa conocida por la jugabilidad de sus juegos. Lamentablemente, en esta ocasión no ha sido así. De todas formas, nuestra avidez por las aventuras gráficas nos obliga a echarle un vistazo y así poder ver sus cualidades y sus defectos.

Últimamente, el mercado estaba un poco vacío de aventuras. En cuanto aparece una nos tiramos todos en bandada a probarla. De buenas a primeras, ésta nos impresionó por sus excelentes gráficos y su sonido, sobre todo, teniendo en cuenta que su presentación ocupa la impresionante cantidad de un CD.

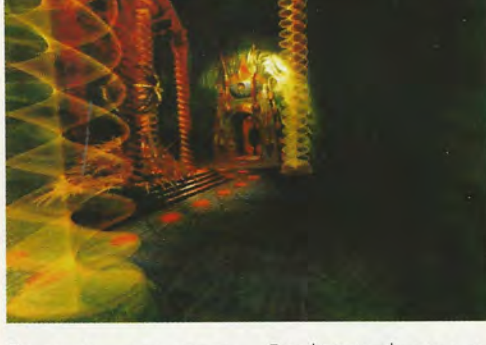




Pronto comprendimos que en un videojuego, eso no es todo, y que la jugabilidad también resulta algo muy importante. Éste es un juego un tanto oscuro y surrealista, en el que tendremos que localizar una serie de habitaciones para poder ayudar a vencer a una especie de espíritu del mal que amenaza con destruir la tierra, sumiéndola en la obscuridad.

Hasta ahora, todo va bien. El argumento es pasable y los gráficos son prometedores. La banda sonora también es de destacar. Incluso las imágenes de algunas personas del juego están hechos con escáner 3D, partiendo de una serie de actores y actrices bastante conocidos.

El punto flojo está en el desarrollo de la aventura. Es algo extremadamente extraño, un laberinto lleno de cosas sin sentido. Básicamente, tendremos que recoger esferas y pirámides por todo el camino... Eso sí, vaya camino. Se basa en una engine especial desarrollada por ellos mismos, con la cual podremos movernos prácticamente por cualquier parte del mapeado 3d que nos interese.





LA HISTORIA

Mike y su hermana, Serin, acuden a una exposición de arte de un misterioso artista francés llamado Ruvell. Durante este evento, Serin se fija en un cuadro bastante extraño que invita a observarlo más de cerca. El cuadro, titulado Avant-Garde, capta su atención de una forma siniestramente poderosa.

De pronto, unas manos salen de la pintura, la agarran fuertemente y la introducen en ella.

Al darse cuenta de lo que ha ocurrido, Mike corre hacia la habitación sin encontrar ni rastro de ella y empieza a investigar la pintura. Por momentos, también se siente atrapado por su misterio. No tiene más remedio que entrar y rescatar a su hermana.

Esta historia da pie a un juego sumamente enrevesado, pero con unos gráficos como hemos visto pocos. El movimiento también es muy bueno, y simula un entorno de 360 grados. El mundo está compuesto de más de 60 lugares, con varios puzzles y personajes en él. Usa lo que se ha dado en llamar el motor "Eden" para dotar al juego de tal movimiento. Permitirá







hacer lo típico, coger, usar, examinar, etc..., pero lo realmente nuevo es la colocación de los objetos en un entorno totalmente renderizado, con un sombreado muy realista y unas fuentes de luz bastante buenas.

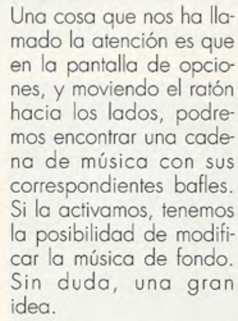


A través de la aventura, encontraremos varios personajes en tan extraño mundo. Entre ellos destacan Mephisto, el guardián de la cámara del terror; Miranda, la infernal y Bibble, el lector de la sala de los murmullos. Los personajes están totalmente integrados en el juego, tanto en la animación como en el vídeo.

UN BUEN INTERFAZ

El interfaz es bastante simple de manejar. En él podremos rotar de izquierda a derecha, simplemente dirigiendo el ratón hacia esa dirección. Otra novedad es que también, en determinados momentos, podremos rotar hacia arriba y hacia abajo, cuando haya algo que merezca nuestra atención.

Para coger objetos, tan sólo habrá que pulsar en ellos y, directamente, son recogidos. El problema está en el uso de los mismos, que necesita de una serie de acciones un poco extrañas. En cuanto al entorno, éste merece nuestro más profundo reconocimiento; sin duda los chicos de Interplay se lo han currado a fondo.



EL SONIDO

El sonido también es bastante bueno, con una serie de bandas sonoras, de un estilo pseudo-rapero y perfectamente integrado en el juego.

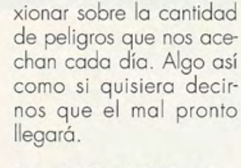
Todo el juego está repleto de efectos de sonido y de música. En este aspecto, destaca especialmente la de la presentación, la cual seguro que no te importará tener entre tu colección musical.

Una cosa que nos ha llamado la atención es que en la pantalla de opciones, y moviendo el ratón hacia los lados, podremos encontrar una cadena de música con sus correspondientes bafles. Si la activamos, tenemos la posibilidad de modificar la música de fondo. Sin duda, una gran idea.

LA PRESENTACIÓN

La presentación, sin duda, ha llevado más tiempo que el render de "Toy Story". Ahora hablando en serio, se ve que se la han trabajado a fondo, ya que ocupa la poco usual cantidad de un CD.

Durante la presentación vamos a ver una serie de escenas y de periódicos que nos hacen reflexionar sobre la cantidad de peligros que nos acechan cada día. Algo así como si quisiera decirnos que el mal pronto llegará.



LA JUGABILIDAD

Un producto de calidad siempre tiene su lacra y, en este caso, se trata de la jugabilidad. Más que la jugabilidad, más bien diríamos el enganche que nos puede producir. El juego es tan sumamente extraño, que hace pensar que sus programadores lo han hecho después de una gran fiesta. Es la paranoia aplicada a la aventura gráfica, con caras flotando en el entorno y multitud de cosas raras más.

Lo más aparente es que hay que recoger una serie de esferas y pirámides. ¿Para qué? También nosotros nos preguntamos lo mismo. La verdad es que, en teoría, nos pueden ayudar a aliviar a las almas en pena, pero tampoco nos hagáis mucho caso. Si no llegas a tu objetivo en un tiempo determinado, la oscuridad llegará al mundo y tendremos que comenzar el juego o bien cargar una partida grabada. ✦





CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100 16MB
SISTEMA RECOMENDADO	P33 32MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	85%
GRAFISMO	90%
SONIDO	90%
JUGABILIDAD	60%
TOTAL	80%

FASCINACIÓN EN 3D

DESARROLLADOR	PSYGNOSIS
DISTRIBUIDOR	PSYGNOSIS
GÉNERO	AVENTURA/ACCIÓN


AUTOR: DANIEL F. NORIEGA

¡¡Terrorífico!!

ZOMBIEVILLE

Unos extraños sucesos están pasando en la oscura y desolada ciudad de Downforth, las calles se han llenado de zombies con los ojos rojos que al más mínimo movimiento te destrozan y te succionan. ¿A qué será debido todo esto?

Zombieville es la historia de una ciudad encantada por zombies asesinos y malos recuerdos, extraños asesinatos, situaciones surrealistas y sangre, mucha sangre, que a veces llega a rayar el gore. Ante todos estos argumentos os estaréis imaginando que el juego debe ser la leche, pero no os confundáis; se trata de una aventura simple y con poca, incluso diríamos, nula originalidad. Los muchachos de Psygnosis no se han estrujado los sesos en elaborar un guión que atrajera al jugador. Con diálogos simplones y una traducción al castellano floja que a veces no llega a tener sentido. Es como si hace 50 años se dijese la tan famosa frase de "hasta luego Lucas", que, actualmente, no tendría sentido. Pues eso es lo que pasa con los textos de Zombieville. Carecen de lógica.





Encarnas a un reportero del diario Daily News, Matt Black, encargado de averiguar lo que sucede en la ciudad y sus alrededores, por lo que pasarás por distintos escenarios, como pueden ser bases militares, cementerios, restaurantes, etc., todo ello en espacios tridimensionales. Los movimientos del juego son algo complejos: con el teclado moverás al protagonista y con el ratón podrás disparar, recoger objetos, etc.



El arsenal será uno de los puntos fuertes, lo más atractivo del juego, pues hasta ocho potentes armas podrás ir recogiendo durante toda la aventura, desde una simple pistola hasta un lanzamisiles nuclear, pasando por M16, escopetas, etc. Deberás usarlas bien o durarás menos en el juego que Pinocho en un aserradero. También tendrás un dictáfono para poder grabar todas las conversaciones durante el juego y que, posteriormente, puedas escucharlas cuando tu quieras.



Vayamos con el aspecto gráfico. La verdad es que tampoco se han comido mucho el coco, pues se echa en falta algún gráfico a tiempo real, un poco más de colorido y algún que otro juego de luces, pero nos recordará mucho al añorado Alone in the Dark.



En lo referente al sonido se han desarrollado bastante los berrinches de los monstruos, el efecto casquería, el sonido visceral de la sangre a borbotones, todos los tipos de disparos que puedes llegar a tener, en el sonido sin que se hayan calentado mucho más las neuronas.

La aventura tiene aliciente para poder quedarse delante del ordenador bastantes horas, en sus dos CD´s repletos de misterio y jeroglíficos, si bien no podemos saber si serás capaz de poder averiguar los acertijos enrevesados, soportar las charlas con los personajes, a cual más variopinto, de la aventura y leer los textos (algo ilógicos) según los chicos de Psygnosis de Mary Gentle, especialista en literatura de ciencia-ficción. Pero de lo que estamos seguros es que te va a llevar algún tiempo jugar a Zombieville.

Resumiendo un poco, Zombieville es una aventura como muchas otras, que no te dará nada nuevo ni te quitará nada viejo, tecnológicamente algo "cortito" para lo que nos podía haber llegado a dar; pero bueno, todavía queda mucha gente a la que le gusta este tipo de juegos, de esta clase de aventura, si bien, en ocasiones, lleguen a ser un poco agobiantes. ✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P133, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	68%
GRAFISMO	65%
SONIDO	71%
JUGABILIDAD	66%
TOTAL	67%

TERROR LIGHT


SHADOWMASTER
Concurso
Patrocinado por
PSYGNOSIS
Shadow Master es uno de los últimos bombazos de Psygnosis en su versión de Playstation y que ahora ha saltado al mercado PC. Shadow Master es un alucinante juego de acción 3D donde utilizarás vehículos blindados de todo tipo para luchar en la Guerra Exterior.
Este juego poblado de enemigos extraterrestres tiene 16 niveles y siete mundos para explorar y destruir totalmente porque son los que aguardan la llegada del ShadowMaster, el ente que destruirá nuestro mundo para siempre.
El superconcurso de este mes está dedicado a ShadowMaster y con el patrocinio de PSYGNOSIS, regalamos 10 alucinantes juegos. Participa en este concurso para llegar hasta las estrellas.
Para participar en el sorteo responde a las preguntas y rellena tus datos personales en el cupón. Recórtalo y envíanoslo a la siguiente dirección:
Game Over
Concurso Shadowmaster
C/ Alfonso Gómez, 42 Nave 1-1-2
28037 Madrid
RESPONDE A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS, SEÑALANDO LA RESPUESTA ADECUADA:
1. ¿Qué otro gran juego ha sacado Psygnosis en estas fechas?
❑ Might and Magic 6 ❑ G-Police ❑ Fallout
2. ¿En qué época transcurre Shadow Master?
❑ En el lejano futuro ❑ En la actualidad ❑ En el Siglo XIX
3. ¿Cómo es el vehículo que utilizas?
❑ Blindado ❑ A pedales ❑ Un M-15
RELLENA EL CUPÓN CON TUS DATOS PERSONALES
Nombre y Apellidos: ....
Dirección: .... C. P.: .... Ciudad: ....
Edad: .... Teléfono: .... e-mail: ....

DESARROLLADOR	DDM
DISTRIBUIDOR	DDM
GÉNERO	ESTRATEGIA

AUTOR: NACHO VALENCIA

Estrategia en la edad de piedra

JURASSIC WAR

Jurassic War es un juego de estrategia al más puro y genuino estilo Warcraft. Es por esto y por lo original y sencillo del concepto por lo que más nos ha gustado. ¡A por esos dinosaurios!

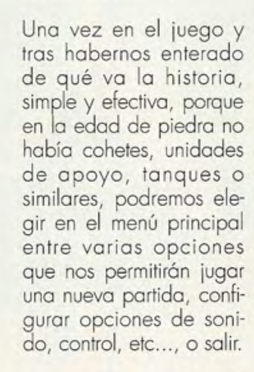


Jurassic War nos invita a sentirnos un verdadero hombre de las cavernas que lucha en cierto modo, por la conquista de su territorio. Jurassic War está pensado para competir por los primeros puestos del "chart" para PC; simplemente es un programa divertido y muy bien pensado que sigue las pautas marcadas por Warcraft o sus secuelas para que, gracias a la innovación en la incorporación de nuevos conceptos, logre entretener y divertir al usuario desde el primer momento, algo que a estas alturas es realmente difícil de conseguir, y muy de agradecer.















500 AÑOS ANTES...

Tras instalar el juego y arrancarlo, veremos una intro que nos explicará con detalle cuál es la historia y su desarrollo. La intro está bastante bien elaborada a nivel técnico visual, efectos, fluidez y bonitos escenarios y samples. Por ahora, todo bien.

Una vez en el juego y tras habernos enterado de qué va la historia, simple y efectiva, porque en la edad de piedra no había cohetes, unidades de apoyo, tanques o similares, podremos elegir en el menú principal entre varias opciones que nos permitirán jugar una nueva partida, configurar opciones de sonido, control, etc..., o salir.

Dentro del apartado de entrar en juego, podremos seleccionar el nivel de dificultad y la velocidad de juego.

EL JUEGO

Lo que nos ofrece Jurassic War, como decíamos unas líneas más arriba, es un concepto remozado de Warcraft. A la derecha tenemos la ventana de juego, que como suele ser habitual en este tipo de programas, desplazaremos bien con los cursores, bien con el ratón.

Asimismo, en la derecha tendremos un marcador, que nos indicará los personajes que tenemos seleccionados, y digamos que un inventario que nos muestra lo que tienen junto con otro pequeño inventario de las acciones que pueden llevar a cabo.

Al principio del juego deberemos elegir a la tribu que queremos controlar, y evidentemente huelga decir que cada una tiene sus pros y sus contras; por ejemplo, en la resistencia ante ataques enemigos, en el tiempo que se tarda en contruir algo o en la fuerza que tienen sus personajes.

Dando por asumido que hemos realizado la mejor selección, nos dejamos llevar por esta guerra jurásica y comenzamos la partida, aunque cómo no, antes de que de comienzo ésta, en cada nivel, se nos explicará mediante unas líneas de texto qué es lo que debemos hacer.

Básicamente los objetivos que debemos cumplir o llevar a cabo en cada nivel tienen una naturaleza muy similar a la de los juegos anteriormente mencionados, aunque como diferencias principales podríamos reseñar el hecho de que en Jurassic War no tendremos que recolectar recursos como el oro o el tiberium de Command & Conquer, sino que aquí todo se basará en la comida.

¿Qué cómo conseguir comida?, muy fácil. A lo largo del mapa irán apareciendo multitud de animales, léase enemigos, pensados para mermar ligerisimamente nuestras fuerzas, a los que tendremos que eliminar para que nos dejen comida que inmediatamente después podamos coger.

Por lo demás, la mecánica es la ya conocida por todos. Habrá misiones en las que únicamente tengamos que conseguir un número determinado de unidades de comida,







como en la primera, y nuestra misión consista únicamente en hacernos con el control del interfaz y descubriendo un poco el mapa para conseguir una dificultad que se incrementa. Cómo no, también podremos construir "edificios", por llamarlo de alguna manera, que servirán, dependiendo de la naturaleza del mismo, para diferentes fines.

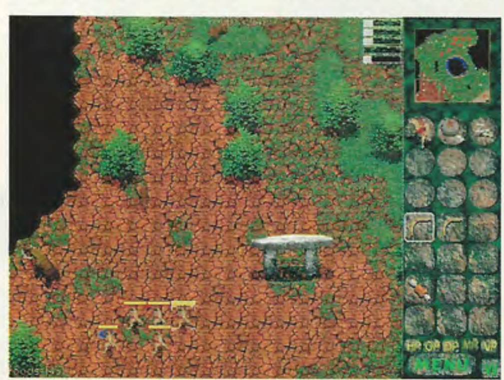


Podremos crear nuestras propias tropas de dinosaurios, como velociraptors, o mamuts, que nos ayudarán a acabar más rápidamente con cualquier resistencia que encontremos para cumplir nuestras misiones.

UN ESTRATEGIA NOTABLE

Jurassic War nos ofrece una gran cantidad de niveles diferentes dotados de una dificultad incremental bastante conseguida, desde los primeros hasta los que se encuentran pasada la primera decena, en los que la cosa se empieza a complicar.

El concepto no es original, sin lugar a dudas, pero el juego es lo suficientemente interesante, rápido y divertido como para que nos olvidemos de eso y pasemos un buen rato viendo cómo nuestros hombres de las cavernas aporrean todo bicho viviente que encuentran a su paso.





Gráficamente, Jurassic War es muy correcto a todos los niveles, cuenta con unos gráficos bien hechos y bonitos, y estamos hablando de todo el cúmulo gráfico del juego, desde los propios personajes que toman vida durante el juego, los marcadores, tiles del terreno y resultado conseguido e intro que da paso al juego.

El sonido es bastante bueno, y sobre todo muy adecuado: músicas tranquilas durante la partida, una buena banda sonora durante la introducción, y lo mismo durante los menús de selección.

En lo referente al aspecto técnico, pues bastante acertado, llegando pero sin pasarse. Funciona en alta resolución, bajo entornos DOS y Windows95, 256 colores y va fluido. No se hecha en falta ni más rapidez, ni menos.



EN DEFINTIVA...

Jurassic War es un producto muy atractivo desde cualquier punto de vista. Por un lado, nos ofrece algo a lo que todo el mundo va a saber jugar, con una mecánica de juego sencilla y atractiva, con unos gráficos bastante buenos y un sonido que cumple con creces.

Pasemos un buen rato viendo cómo nuestros hombres de las cavernas aporrean todo bicho viviente

Si nos preguntaran qué sería lo más destacable de Jurassic War, responderíamos que la filosofía del producto, y sin duda, el resultado final.

Jurassic War es un juego que no pretende ser un superventas, pero que ofrece una calidad alta en todos los sentidos a un precio realmente interesante: 2.995 ptas.

Es sorprendente que, durante los últimos meses, estén llenando los estantes de tiendas y quioscos una gran cantidad de programas que a un precio muy inferior al de la media, ofrezcan una calidad notoria. ¿Por qué pagar más de 8.000 ptas pudiendo encontrar lo mismo por 2.995 ptas? ✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	486/DX2 66, 8 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P100, 16 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	Sí

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	80%
GRAFISMO	80%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	83%

¡REGRESO AL PASADO!

DESARROLLADOR	TMG
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ESTRATEGIA

AUTOR: DANIEL F. NORIEGA

Crónicas marcianas

PAX IMPERIA

Proein nos presenta su nuevo juego de estrategia espacial con un tema de fondo: hazte dueño y emperador de la galaxia, construye tu propio imperio dotándolo de una población civilizada en constante armonía con otros colonos y, ante todo, sobrevive.

En 1969 dos astronautas, llamados Neil Armstrong y Edwin Aldrin, al mando del módulo lunar Apolo XI realizaron un alunizaje perfecto en el cuerpo celeste, siendo los primeros en pisar la Luna. Ahora, en 1998, tu puedes emular a estos dos tipos y conquistar no sólo la luna, sino toda la galaxia inexplorada.



La gran nebulosa comprende todo un gigantesco sistema estelar del que forma parte el Sol, con más de cien mil estrellas, toda la vía láctea para ti sólito en un simple CD: el Pax Imperia. Y con esta disertación sobre astronomía, nos centramos en el juego en sí.

Nos encontramos ante toda una aventura de estrategia espacial, con todo tipo de detalles que harán las delicias a aquel que lo juegue. Tu misión será la de crear un nuevo Imperio y convertirte en su emperador, hacerlo lo más inexpugnable posible y dotarlo de vida, construcciones, tecnologías y todo a base de conquistar otros planetas, comunicarse con otras especies, establecer alianzas nuevas y controlar los recursos. Lo primero que debes hacer es seleccionar una raza o, por el contrario, crear una nueva y adjudicarla de vida propia, en lo atmosférico, cultural y físico, por lo que podrá ser guerrero, espía, político, depredador, acuático, subterráneo, científico, etc.

La composición de los distintos cuerpos también estará presente, proporcionando oxigeno, nitrógeno u otras materias para la mayor subsistencia posible. Claro está, el armamento no podía fallar: para ti solito todo un arsenal que ya lo quisiera Rambo; poseerás más cosas que el neceser de McGyver, eso sí, sin sobrepasar los puntos con los que cuentas para ir de "compras". A lo largo de todo el viaje irás aumentando tus puntos y fortalecerás tu imperio.

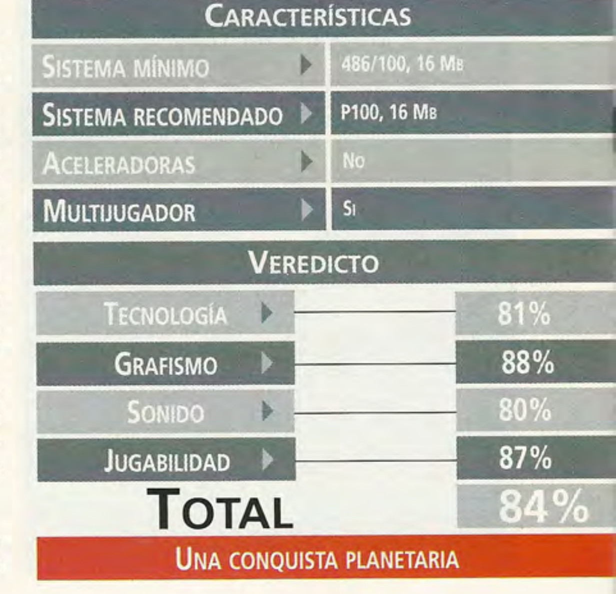
Después, configurarás el universo a tu antojo: pongo veinte estrellas aquí, otras 15 acá, y así hasta que esté como más te guste; seleccionarás el número de enemigos y la dificultad. Finalmente, tendrás que dotar de un nombre a tu propio imperio y, más tarde, elegirás las flotas con la que te darás unos garbeos por la galaxia.



Los gráficos, empezando por su magnífica introducción repleta de acción, explosiones, persecuciones y efectos especiales y acabando por su elaborado engine son de auténtico lujo; los movimientos en tiempo real de tu nave en los combates dota al juego de una viveza digna de ver. Y todo, sin necesidad de tener una tarjeta aceleradora. Las texturas del juego son muy elaboradas ya que poseen una suavidad proliferada de colores fuertes y chillones.

El sonido sorprende por su ambientada música suavizada. Recordarte que existe el modo multijugador, por medio del cual podrán jugar hasta quince personas de forma simultánea. La jugabilidad no es complicada; sobre un tablero en el que verás todos los planetas inexplorados, deberás moverte por todos ellos, avanzar, interceptar y atacar todo con un simple clic del ratón.

Pax Imperia no es un juego novedoso, no se situará entre los primeros puestos de los más vendidos ni los más jugados, pero te puede llegar a sorprender toda su frescura y hasta "picar" el hecho de poder tener a tus pies toda una galaxia. ✦



CARACTERÍSTICAS

SISTEMA MÍNIMO	486/100, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P100, 16 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	Sí

VEREDICTO

TECNOLOGÍA	81%
GRAFISMO	88%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	87%
TOTAL	84%

UNA CONQUISTA PLANETARIA

La forma más sencilla de presentar tus ideas

MICROSOFT POWERPOINT 97'/98'



El objetivo fundamental de PowerPoint consiste en ayudar a cualquier persona o empresa a crear todo tipo de presentaciones, mediante las que podrá mostrar sus objetivos de una forma espectacular. Debido a las posibilidades que incorpora el programa, las presentaciones alcanzarán mayor efectividad entre la audiencia, combinando la forma tradicional con las últimas tecnologías informáticas.

En este sentido, las presentaciones creadas con PowerPoint admiten el uso de texto, imágenes, fotografías, gráficos de todo tipo, sonidos, películas, organigramas, hojas de cálculo, etc. Mediante la combinación de estos elementos se consigue realzar el objetivo de mostrar de la forma más clara posible una determinado proyecto.

Esperamos que esta obra le ayude a conseguir que sus ideas resulten más atractivas y sirvan de plataforma para mostrar sus objetivos de una forma más llamativa. Es seguro que los efectos de una buena presentación generada con PowerPoint no defraudarán a nadie. ¡Aprenda como comunicar y presentar sus ideas y proyectos!

Biblioteca Técnica de Ofimática

Microsoft POWERPOINT 97'/98'

Prens@ Técnic — Contiene CD ROM

INCLUYE:

- INTRODUCCIÓN A POWER POINT
- INSTALACIÓN Y EJECUCIÓN
- ENTORNO DE TRABAJO
- BARRA DE HERRAMIENTAS
- CREAR UNA PRESENTACIÓN
- TIPOS DE PRESENTACIONES
- TRABAJO CON EL TEXTO
- EL CUADRO DE DIÁLOGO
- EL AUTOCORRECTOR
- OPCIONES DE EDICIÓN
- MANIPULACIÓN DE LOS OBJETOS
- DIBUJO E INSERCIÓN DE OBJETOS EN UNA PRESENTACIÓN
- HERRAMIENTAS DE DIBUJO
- INTRODUCIR OBJETOS MULTIMEDIA
- CONTROL DE LAS PRESENTACIONES
- PROYECCIÓN DE DIAPOSITIVAS
- USO EN DOS MONITORES
- TÉCNICAS AVANZADAS
- PRESENTACIONES EN INTERNET

CONTENIDO DEL CD-ROM

COMPADRE
- Utilidad que aumenta las capacidades de PowerPoint. En el mismo directorio aparecen una serie de botones, texturas y sonidos para utilizar con este Add-on.

POINTPLUS MAKER
- PointPlus es un Add-On que comprime y convierte presentaciones de PowerPoint en presentaciones on-line para Internet.

BOTONES
- Conjunto de gráficos con forma de botones de distintos tipos que pueden ser utilizados en las presentaciones creadas con Powerpoint.

TEXTURAS
- Más de 1800 texturas que podemos utilizar como fondo para nuevas presentaciones.

PSP
- Versión de evaluación de Paint Shop Pro, programa shareware de retoque fotográfico.

Solicite su ejemplar enviando este cupón por correo, por Fax: (91) 304.17.97 o llamando al teléfono (91) 304.06.22 de 9:00 a 19:00 h.

1 

2 

3 

4 

5 

6 

7 

8 

9 



Edita: Prens@ Técnic

TELÉFONO DISTRIBUIDORES (91) 304 06 22 • EXT. 137

Nombre y apellidos ....

Domicilio .... Población ....

Provincia .... CP .... Fecha de nacimiento ....

DNI/NIF .... e.mail .... Teléfono ....

FORMA DE PAGO

☐ Talón a PRENSA TÉCNICA ☐ Contra-reembolso Firma,

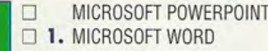
☐ Giro postal nº .... de fecha ....

☐ Tarjeta de crédito ☐ VISA nº AMERICAN EXPRESS nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

☐ Fecha de caducidad de la tarjeta ....

☐ Nombre del titular, si es distinto ....

Deseo que me envíen



☐ MICROSOFT POWERPOINT
☐ **1.** MICROSOFT WORD
☐ **2.** MICROSOFT EXCEL
☐ **3.** CÓMO PROGRAMAR JUEGOS
☐ **4.** CÓMO PROGRAMAR EN ENSAMBLADOR
☐ **5.** CÓMO TRABAJAR EN UNIX
☐ **6.** MANUAL TÉCNICO PHOTOSHOP V4.0
☐ **7.** MANUAL TÉCNICO AUTOCAD
☐ **8.** MANUAL TÉCNICO LIGHTWARE
☐ **9.** CÓMO TRABAJAR CON BASES DE DATOS

☐ UN LIBRO POR SÓLO – 2995+450 ptas. gastos de envío
☐ DOS LIBROS POR SÓLO – 4995+500 ptas. gastos de envío
☐ TRES LIBROS POR SÓLO – 6995+500 ptas. gastos de envío
☐ CUATRO LIBROS POR SÓLO – 8995+500 ptas. gastos de envío

Rellena este cupón y envíalo a: PRENSA TÉCNICA C/ Alfonso Gómez,42 Nave 1-1-2 28037 Madrid

DESARROLLADOR	NEW WORLD COMPUTING
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ROL

AUTOR: ÁNGEL F. JIMÉNEZ

Lo mejor del rol

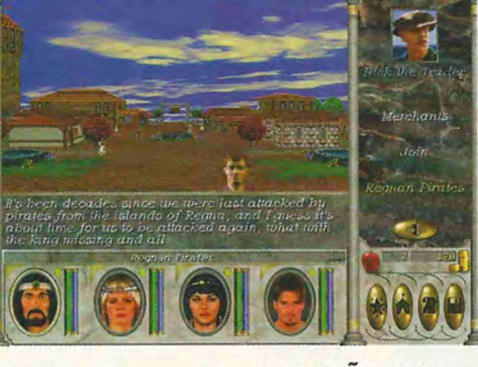
MIGHT AND MAGIC VI



Para los que no conocen Might and Magic decir que se trata de una de las mejores series de rol que se hayan hecho nunca. Si, en cambio, has disfrutado de Heroes of Might and Magic, Might and Magic VI, te hará ver las cosas desde otro punto de vista ... realmente genial.

Todos los aficionados al rol esperábamos ansiosamente la continuación de una de las sagas más queridas y divertidas de este increíble género. Might and Magic nos ha proporcionado horas y horas de placer indescriptible ante un ordenador. Y, de vez en cuando, nos sigue gustando echar una nueva partida, en estos tiempos que corren de alta tecnología y donde tal vez el aspecto gráfico de los Might and Magic sea un "poco penoso".

Así que, esta sexta parte no se trata sólo de la confirmación de que New World Computing y su presidente, Jon Van Caneghem, creador y diseñador principal del juego, confían plenamente en un género que últimamente estaba de capa caída.
Pero seamos sinceros; Might & Magic VI no ha nacido exclusivamente por la popularidad de títulos anteriores sino, y sobre todo, debido al enorme éxito de ventas que han supuesto las dos partes de su "primo hermano" estratégico: Heroes of Might and Magic. De hecho, se abandona la tierra de Xeen que nos acompañó en los títulos precedentes para regresar a Enroth, la tierra de los Héroes. Y éste no es sólo el único cambio.





LOS SEÑORES DEL CIELO

La historia de Might & Magic VI comienza diez años después de que Roland venciera a su malvado hermano, todo esto ocurría en Heroes 2. Pues bien, tras unos años de paz y tranquilidad, como nunca antes se habían conocido, empezaron a ocurrir catástrofes naturales de todo tipo y ataques de criaturas demoníacas que amenazaban con romper el sosiego y la economía de la vieja tierra de Enroth. Sus habitantes pensaban que Roland había perdido el mandato de los Dioses, con el que podría mantener el mundo bajo su control. Ahora, todo el mundo está desesperado, porque incluso el propio Rey Roland ha desaparecido.



Nuestra misión será saber lo que ocurre y quién lo ha hecho. Dos preguntas sencillas pero muy complicadas de averiguar, porque tienes ante ti uno de los juegos más extensos que se puedan encontrar en un ordenador personal: sus programadores aseguran que unas mil millas cuadradas virtuales para recorrer y explorar. Por lo tanto, la tarea que se te presenta es bastante peliaguda.

Bueno, también los juegos anteriores tenían



El frío sabor de la muerte te espera.















mucho mapeado por recorrer, objetivos por cumplir y la tira de enemigos. La diferencia principal radica en el aspecto gráfico. Might & Magic VI dispone, para sí, de dos motores gráficos totalmente nuevos denominados Horizon y Labyrinth y, por supuesto, todo se efectuará en tiempo real, aunque el jugador puede escoger utilizar el sistema tradicional de turnos. El sistema Horizon es el que más aportes tecnológicos conlleva ya que se encarga de la construcción de los paisajes exteriores y de la superficie y su interacción con los diversos habitantes. La verdad es que el resultado es muy bueno, tal vez el movimiento de los personajes y enemigos, deje algo que desear. Se podría haber mejorado este aspecto de una manera más sustancial. En cambio, Labyrinth, como bien indica su nombre, es el encargado de construir los numerosos calabozos e interiores de las mazmorras que tendremos que explorar. Al separar estos dos motores, el juego es como si se tratara de dos desarrollos distintos en uno, por lo que gana mucho en riqueza y variedad tanto en escenarios como en detalles.

CUESTIÓN DE PSICOLOGÍA

Otro de los aspectos fundamentales de Might and Magic VI es la composición de los distintos personajes que conforman nuestro grupo. Para desesperación de los amantes de la serie, esta vez sólo existen a nuestra disposición personajes humanos, nada de elfos, enanos, haflings, etc. Esto puede limitar algunas de las posibilidades del juego, aunque no será por falta de reclutamiento pues, en teoría, cualquier persona que veamos deambulando por el territorio y no se comporte como un enemigo, puede ser reclutada para nuestro equipo. Todas accederán a cambio de una cantidad de dinero diaria, ya que, en un principio, todo el mundo quiere acabar con esta situación de caos continuo que asola Enroth, y algunos serán muy beneficiosos para tu grupo. De momento, seguro que puedes contactar con buenos ladrones para abrir esas puertas que no se abren ni con un cargamento de explosivos.

En fin, Might & Magic 6 es un juego que, de momento, ha cumplido con todas las perspectivas que teníamos puestas en él. Es idéntico a sus antecesores, pero renovado totalmente en el aspecto gráfico: tenemos más tareas y monstruos a nuestro alcance, y sigue siendo igual de divertido y adictivo. ¿Qué más quieres? ✦

CONTROL DE TU PERSONAJE



Uno de los aspectos más aplaudidos de Might and Magic es la enorme información que se tiene sobre cada uno de los personajes y sobre todo, cuando alguna de sus características ha aumentado o disminuido según lo que hayamos hecho en el juego, bien sea por experiencia, porque tengamos un objeto mágico o porque la hayamos pifiado en algo. En la sexta parte todo esto se ha mantenido, pero claro, con un aspecto gráfico estupendo y ricamente decorado.





TAREAS POR HACER



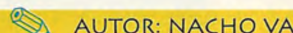
La extensión de cualquier Might and Magic es descomunal comparada con otros títulos de rol. Pero en su sexta parte han rizado el rizo. Ahora es INCLUSO mucho más grande que los anteriores juegos de Might and Magic. Tienes exploración para meses solamente para resolver la misión principal del juego, pero es que hay un enorme número de tareas que puedes cumplir y que te encargarán en las diversas ciudades o en algunos puntos del mapa. Cumplir estas tareas o encargos de diversa índole, incrementarán de manera significativa nuestra preciada experiencia.

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P200 MMX, 32 MB
ACELERADORAS	No
MULTIJUGADOR	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	92%
GRAFISMO	92%
SONIDO	94%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	92%

LA ESENCIA DEL ROL

DESARROLLADOR	EUROPRESS
DISTRIBUIDOR	ARCADIA
GÉNERO	ARCADE/CARRERAS



AUTOR: NACHO VALENCIA

Alocado, divertido y bonito

PLANE CRAZY

Este juego en concreto puede ser, para algunos, el juego definitivo, y cuando decimos definitivo nos referimos a que ya no le hace falta otro para pasárselo bien durante, al menos, un mes.



De entrada, Plane Crazy no parece gran cosa. Si no has oído hablar de él y lo único que has visto han sido el menú principal y un par de capturas malas, quítate esas ideas negativas de la cabeza porque estás ante uno de los juegos más divertidos que se han hecho últimamente.









La adición que crea Plane Crazy es comparable a la que nos hacían sentir los juegos de Amiga o Super NES. Su manejo se parece mucho a Mario Kart, por eso de que, al principio, te vas demasiado y no sabes muy bien por dónde anda el circuito. Pero eso, en un simulador, es preocupante, ya que tardas en cogerle el tranquillo un año y parte del que viene, pero en Plane Crazy te adaptas en seguida. Un interfaz muy sencillo, una engine rápida y suave y unos decorados resultones y detallados hacen de Plane Crazy un titulazo.

Tal vez algo malo es el sonido, que no está demasiado acorde con los escenarios del juego; por ejemplo, en una fundición ¿por qué vas a meter una música del oeste?, la verdad es que no pega demasiado. Pero eso es lo de menos.







LOS AVIONES

Tienes tres tipos de aviones. El primero, digamos que es para principiantes, resistente y manejable, pero muy lento y "tímido". Tu puedes pintarlo del color que más te guste, a tu antojo, bueno, no es que te den el Photoshop y te dicen que lo textures, pero tienes unas cuantas combinaciones para pintar los modelos. Algunas, hasta parecen originales.

El segundo avión es el de nivel medio, algo más rápido y, a la vez, más frágil y mucho menos manejable. Y, por fin, el tercer avión, o para profesionales, pero que da igual que seas o no profesional. Seguramente te gustará más este avión en cuanto te desenvuelvas con soltura, por eso de la velocidad y esas cosas.

Hablando de todo un poco, tenemos que decir que durante el juego (en un P133), los modelos no están nada mal, pero en el menú de configuración de tu avión se podían haber currado algo más los modelos y poner unos con algunas caras más. Se ven algo desmejorados, pero tranquilo, que cuando pasan a la acción se vuelven diferentes.

Las texturas no son demasiado ricas, si bien no le van mal a los modelos; y por lo que respecta al grafismo de los modelos 3D no está muy elaborado, pero está bastante bien. Sin embargo, los escenarios si están muy bien hechos, son mapas muy grandes y la engine del juego los aprovecha en su totalidad, moviéndote con soltura por todo lo largo y ancho de éste. Aunque, si subes demasiado, te avisarán de que es mejor que bajes ya que corres el peligro de chocarte con algún rascacielos que sobresalga o de perderte. Esto último nos hace recordar que no viene mal un entrenamiento, pero no muy exhaustivo.

Si nos fijamos durante el vuelo del avión en los bordes exteriores de las alas vemos que sale una estela de aire, como cortándolo. Eso denota el interés que se ha puesto en los detalles del juego, que si no consigue con ello hacerlo mejor si, al menos, resulta algo más vistoso y eso es bastante. La engine del juego puede estar a la altura de la de cualquier juego grande de ese mismo tipo, como Screamer, ya que cuenta con una física bastante buena. La iluminación de los









escenarios es muy buena y se ha conseguido un efecto de luz y sombra envolvente que seguro que te gustará a todo el mundo.

Por si esto es poco para ti, te diremos también que el juego soporta varias resoluciones y que, en baja resolución, va de maravilla a partir de un P133, aunque en alta no va mal pero se notan las típicas relentizaciones, si bien no son demasiado acusadas. Una engine hecha para soportar una 3DFX, la cual debe darle al juego una mejoría sobresaliente, ya que sin ella va de lujo, así pues con la aceleradora tiene que ser una auténtica maravilla de la diversión.

En el juego tienes varias opciones para librar tu carrera. Una de ellas es la que ya se ha convertido en un tópico en este tipo de juegos: la carrera rápida. Una carrera a un número determinado de vueltas en la que se clasifican los tres primeros. Luego podrás jugar un campeonato. Esta modalidad de juego es igual que la anterior, pero los que se clasifican pasan a la siguiente ronda, es decir, a otro escenario diferente y así hasta conseguir acabar el juego. ✦

Características	
Sistema mínimo	P100, 16 MB
Sistema recomendado	P133, 32 MB
Aceleradoras	Sí
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	81%
Grafismo	82%
Sonido	79%
Jugabilidad	88%
Total	**83%**

Prepárate a pasártelo de miedo

DESARROLLADOR	PSYGNOSIS
DISTRIBUIDOR	PSYGNOSIS
GÉNERO	ARCADE


AUTOR: NACHO VALENCIA

El futuro mejor encuadrado

G. POLICE



Todos nosotros, cuando nos ponemos por primera vez a jugar a un juego no sabemos bien lo que tenemos que hacer, ya que desconocemos la historia a seguir o cuál es su argumento. Pues en G. Police quedará muy claro, gracias a su elaborada intro en castellano, cuál es tu misión y por qué estas ahí.

Estás en el futuro y te encuentras enrolado en la G. Police por un motivo personal: averiguar quién es el culpable de la muerte de tu hermana. Nadie sabe quién eres en realidad y si alguien lo descubre serás hombre muerto, así que tendrás que mantener tus espaldas bien cubiertas si no quieres que todo se vaya a donde no tiene que ir. De todas formas, todo eso quedará bien claro en la intro que acompaña al juego, la cual es una de las mejores que hemos visto, tan buena como la de Star Wars o la de Blade Runer; una ventaja añadida es que está en castellano, por lo que no tienes que saber perfectamente inglés para comprender tu misión o saber lo que te dice el tío de la voz grave que suena por tus altavoces,

LOS DETALLES

El juego está cuidado al milímetro y seguramente no le verás ningún fallo, porque no lo tiene. Aún así, si no eres "mañosillo" olvídate de jugar con G. Police, ya que la maña y la destreza son lo que hace de este juego uno de los más difíciles de manejar, pero sólo al principio, pues, más adelante, no te será demasiado complicado cogerle el tranquillo a tu nave.

El sonido es Dolby Surround y la verdad es que es alucinante; totalmente genial

Las imágenes de render son de una calidad máxima. Recordamos que el juego está creado para marchar con una tarjeta 3D aceleradora, pero aún sin ella va fantástico, a partir de un P166 con un CD 2X. ¡Asombroso pero cierto! así que no nos queremos ni imaginar la calidad gráfica que daría en un MMX con una Monster 3D o algo similar.



La suavidad con la que se mueve la nave es digna del mejor simulador de vuelo, y te enteras bastante bien de lo que tienes que hacer en tu misión. Los conceptos están muy aclarados en este juego, los chicos de Psygnosis no han reparado en emplear algo más de su tiempo en cuidar los detalles del desarrollo hasta el último píxel y, como ya sabemos, eso es algo que se agradece mucho.



El sonido es Dolby Surround y la verdad es que da miedo; es realmente genial. En fin, que los detalles están muy mirados y no hay nada que se les haya pasado por alto. Ni si quiera el seguimiento de los "flares", o destellos de una luz en la cámara, que en la mayoría de los juegos, si durante un breve instante la cámara desaparece del foco de luz o se ve ocultada detrás de algo que impida el destello, el "flare" no desaparece, se queda como si la luz siguiera reflejando su prisma. Bueno, pues en G. Police esto no pasa.

LA JUGABILIDAD

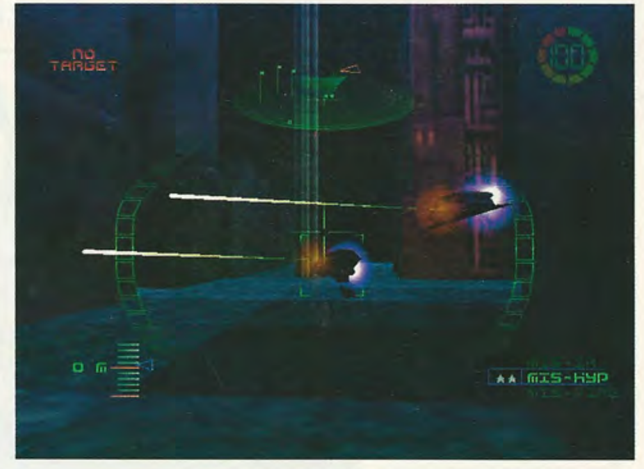
Éste es un tema en el que últimamente las desarrolladoras están poniendo mucho empeño, ya que un juego por muy bueno que sea, si no es jugable, no es bueno del todo.

Al principio te resultará algo difícil su control, pero no te pongas nervioso, que tienes a tu disposición una especie de misiones de entrenamiento, en las que se encuentran una misión













de acoplamiento con el interfaz, patrullar por las calles por dentro de unos anillos, lo que te ayuda a afianzarte con los controles y alguna más que te va a gustar bastante.

Cuenta con un innovador sistema de radar, situación y navegación, el cual te permite volar con rapidez hacia un objetivo, aparece en la parte superior de tu pantalla. Te gustará.

No te costará demasiado cogerle el tranquillo a los mandos, pero tampoco será coser y cantar. De todas maneras, el libro de instrucciones de uso que trae el juego original es de los mejores que hemos visto, por su sencillez, claridad y sintetización de datos. Seguro que si le das un pequeño repaso o lo tienes a mano mientras juegas te resultará todo mucho más fácil.

LAS ARMAS

El arma seleccionada aparece en la parte derecha del cuadro de mandos de la cabina. Tienes unas cuantas para pasártelo "bomba". La tecla "C" es la encargada de pasearte por las opciones del cuadro de mandos; te lo decimos no para amargarte el juego, sino porque es realmente complicado averiguarlo, así que te facilitamos el camino hacia la verdad.

El libro de instrucciones que trae el juego original es de los mejores que hemos visto

Cañón Henschel AAG - 53E 25mm: sólo puede ser acoplado al modelo "Veneno" y lo puedes hacer por partida doble, ya que es más pequeño y tiene menos potencia. Se recalienta con facilidad.

Cañón Lavochkin GSh45-80 30mm: es un arma estándar en el destructor. Dispara unos buenos misiles de 30mm. a gran velocidad. Se recalienta sólo con un uso continuo.

Misil de infrarrojos: el lanzamiento es silencioso y te ayudará a seguir o perseguir a un objetivo en movimiento.

Misil hiper-veloz: está diseñado para penetrar en el objetivo y explotar una vez dentro. Eso si no se bloquea antes. Sólo contiene un núcleo de uranio inactivo.

Misil Henschel HS38 Firestreak: muy maniobrable, pero algo menos potente. No se librarán de él con facilidad.

Además de éstas, tienes los misiles de dispersión, bombas de 500 Kg, que causan unos daños importantes, pero sólo podrás llevar unas pocas, debido a su peso, paralizador de impulsos electrónicos o el lanzador de plasma de las industrias Villenueve. Pero eso ya son armas de gran calibre que dejaremos que descubras por ti mismo.

La verdad es que la gente de Psygnosis no se ha cortado en hacer para tu PC algo como lo que es "el Exorcista" a las pelis de miedo, una maravilla.

No sólo te causara impresión verlo con o sin aceleradora, sino que aprenderás a jugar de un modo rápido y sencillo, (que no quiere decir en seguida) y te resultará de lo mejorcito en lo que a simulación de este tipo se refiere.

Un saludo y que lo disfrutes. ✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100, 16 MB
SISTEMA RECOMENDADO	P133, 32 MB
ACELERADORAS	SI
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	90%
GRAFISMO	90%
SONIDO	90%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	90%

ALUCINARÁS CON ÉL

DESARROLLADOR	▶	SUNSOFT
DISTRIBUIDOR	▶	INFOGRAMES
GÉNERO	▶	PUZZLES

AUTOR: DANIEL F. NORIEGA

Puzzles galácticos

SYYRAH

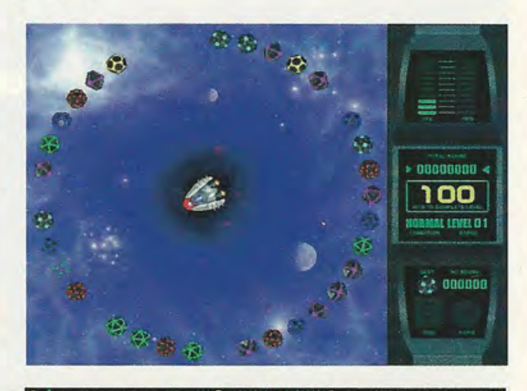


Los Ryys, habitantes de un planeta llamado Keeran, perteneciente al sistema solar Heyan, han sido invadidos por unas extrañas minas enviadas por los guerreros más sádicos y crueles: los Zarben, la raza más bestia del Universo.

El género de los puzzles en los ordenadores siempre ha sido más de entretenimiento y habilidad que de quemar adrenalina destruyendo el primer enemigo que se te ponga por delante o el de volarle la cabeza al monstruo de turno. Desde que apareció en las recreativas el conocido Tetris, para luego dar el salto al PC, pasando por el Arkanoid, han ido apareciendo títulos y más títulos de este tipo.

Syyrah, es uno más de los que se unen a esa gran lista, y decimos uno más porque no aporta nada nuevo a la temática, incluso se puede decir que lo devalúa. Syyrah The Warp Hunter es un puzzle galáctico algo "light".

Jugar es bastante fácil; se trata de que manejes una nave, pudiéndola mover 360° en ambas direcciones y a tu alrededor hay unas minas de varios colores. Sólo deberás disparar unas contraminas y juntar dos, tres o más del mismo color; cuantas más tengas juntas de un color, más puntos lograrás. En la pantalla de la derecha verás la contramina siguiente que deberás lanzar para poder así estudiar tu estrategia. Asimismo, podrás coger bonos que te darán un poco de todo: pasar directamente al siguiente nivel, vidas extras, misiles destructores, cañones láser, disparos de energía, bombas, en fin, de todo un poco.









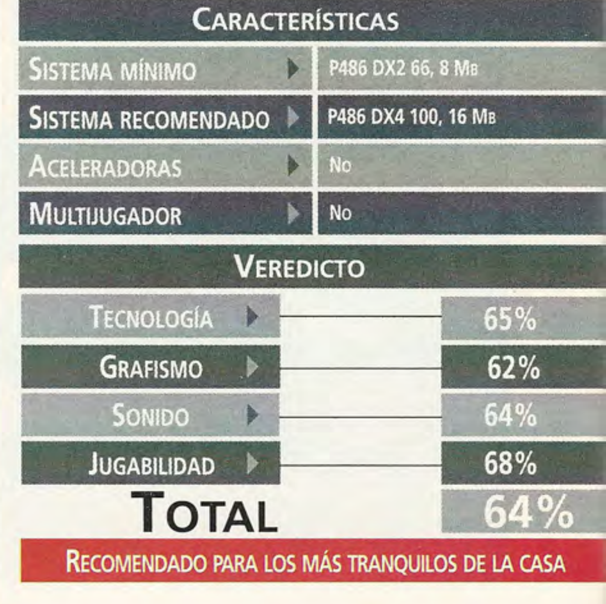
Y así es todo el juego, con la variación, claro está, de los distintos tipos de jugabilidad, modo historia, modo inacabado o modo escenario. Los tres bastante aburridos, todo hay que decirlo. En el modo historia deberás destruir un determinado número de minas, en el inacabado recorrerás sucesivos niveles de disparos sin interrupción y, finalmente, en el modo escenario te enfrentarás a 24 pruebas que resolver; por supuesto, en todos la dificultad irá en aumento. También podrás desafiar a un amigo y poder jugar dos jugadores, de forma simultánea. Esto puede ser lo más divertido de Syyrah.

El aspecto gráfico es muy simple, el engine no aporta nada nuevo, colores suaves, aunque las texturas están bien puestas, eso sí. Nada del otro mundo, aunque también hay que comprender que no tiene gráficos que enseñar, los escenarios son simples y de donde no hay, no se puede sacar.

El sonido tampoco es muy efectista, ya que no posee ni pistas de audio ni sonido 3D ni espectacularidad ninguna.

La jugabilidad es la típica de un entretenimiento "puzzlero", aburrida y monótona, aunque puede ser lo que más llene por los distintos tipos de juego que posee y el hecho de poder jugar dos jugadores en tiempo real.

El que quiera ver en Syyrah un juego elegante, novedoso y esperado estará cometiendo un craso error; no es un arcade que te levante de la silla y te eches las manos a la cabeza quedándote asombrado por las explosiones y los render, no dispararás cañones de plasma, no encontrarás sangre a borbotones, no tendrás que formar a tropas y atacar al enemigo. ✦



CARACTERÍSTICAS		
SISTEMA MÍNIMO	▶	P486 DX2 66, 8 MB
SISTEMA RECOMENDADO	▶	P486 DX4 100, 16 MB
ACELERADORAS	▶	No
MULTIJUGADOR	▶	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	65%
GRAFISMO	62%
SONIDO	64%
JUGABILIDAD	68%
TOTAL	64%

RECOMENDADO PARA LOS MÁS TRANQUILOS DE LA CASA

Desarrollador	▶	Kalisto
Distribuidor	▶	Proein
Género	▶	Aventura



AUTOR: ALAN WILDER

Buscando un rayo de luz

DARK EARTH

Esa mañana me levanté más temprano de lo normal. Ella estaba allí conmigo. Sé que está mal, que va contra la ley, pero ¿a quién le importa? Sin más dilación, cogí mi espada y mi armadura y me fui a la puerta, donde me esperaba mi amigo Zed.

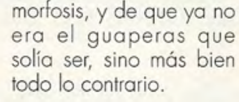
Él me dijo que el preboste quería verme, y que podíamos ir a entrenar un ratito con la espada. ¿Qué le gusta más a un guerrero que eso? Después de estar un tiempo entrenando, me decidí a ver al jefe. Estaba esperándome detrás de una puerta protegida por un guardia. Tras hablar con éste, me dejó entrar. El preboste me comentó que esa mañana me tocaba hacer guardia en el templo.

Salí del cuartel y, camino hacia el templo, me encontré con mi padre, Rylsadhar, hablando con Lory, la gran predicadora. Entonces fue cuando me enteré de que la ciudad estaba en peligro, y que yo era la única posibilidad de salvación. ¿Por qué no me extrañaba en absoluto? En fin, cojí el objeto circular que ella me dio y me dirigí hacia el templo. Una vez de guardia allí, me di cuenta de que algo pasaba en el interior, y cuando fui a investigar qué pasaba, me atacaron dos hombres. El primero fue pan comido, pero el segundo me tiró algo a la cara.

EL MAL DE LAS TINIEBLAS

¿Qué es lo que me había tirado a la cara? Tras sufrir unas cuantas alucinaciones un tanto desagradables, me di cuenta de que había sido objeto de una metamorfosis, y de que ya no era el guaperas que solía ser, sino más bien todo lo contrario.





Parece ser que al guardia que estaba allí no le gustó mi cara, así que me atacó. Sin armas, logré dar cuenta de él y, por supuesto, le registré. ¿Qué esperabais? Esto es una aventura gráfica. En su cuerpo encontré un arma que me vendría de perlas.

Alguien entró en la habitación. Dijo ser Thanandar, el sanador, que comenzó a explicarme lo que me estaba sucediendo. Tenía el mal de las tinieblas y la única posibilidad de cura estaba en una cripta de la que mi padre sabía la existencia. Aproveché y cogí una bombona y un cuchillo en la habitación de al lado.

Me encontré con dos guardias, y tras hablar largo rato con el primero de ellos, me dejó pasar

Fui a ver a mi padre, en la casa de la izquierda, y me dijo que me llevaría a la cripta, pero que primero necesita la aprobación del preboste. Quedamos en vernos en el templo, en casa del archivero. Cogí un papel que había debajo de la cama, que resultó ser una especie de acertijo que no tardaría en resolver.

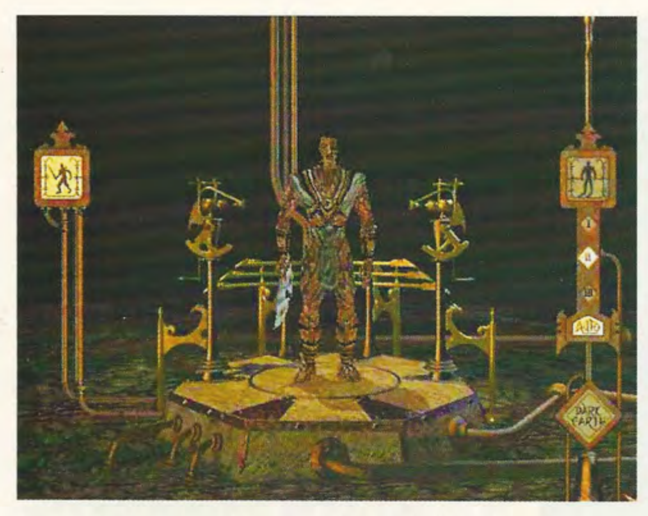
Me dirigí al templo y, al llegar, vi a un predicador dando órdenes a sus guerreros. Fui a casa de Sesekhan, el archivero, a ver a mi padre. La casa estaba subiendo las escaleras que salen de la habitación donde fui envenenado. Allí, descubrí que mi padre no había ido a la cita. Según entré, a la izquierda, cogí un CDROM, y un poco más allá, a la derecha, usé la hoja de papel con un mecanismo. De esta manera conseguí una tarjeta perforada.

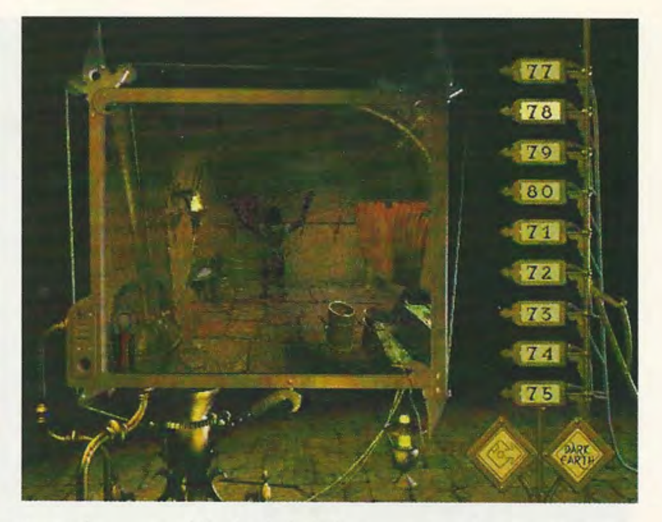
Volví a visitar a Dorkhan, el preboste. Me encontré con dos guardias, y tras hablar largo rato con el primero de ellos, me dejó pasar. De todas formas, yo sabía que si alguien me cerraba el camino no tenía más que comenzar a repartir hachazos. Dorkhan me dijo que él había tomado mando de la ciudad, y que para que confiara en mí, debía vigilar a Thanandar. Fui a mi habitación, cogí un trozo de carne y conversé con un guardián que estaba descansando al lado de la chimenea. Él me dijo que había una mujer fuera de la ciudad que me podía ayudar.

Al oír esto, salí de allí a toda prisa y me dirigí









hacia la derecha. Al fondo, había dos puertas. Cogí la de la derecha y bajé unas escaleras. De nuevo me vi obligado a usar la violencia, ¡con lo poco que me gusta! Registré al guardián y encontré una llave que abría la puerta de la derecha, donde estaba encerrada Kahl. Fui al otro lado de la terraza y cogí unas placas de plomo y unos botes de líquido hirviendo, así como una cantimplora. Subí las escaleras y cogí una llave que estaba en una estantería. Fui abajo y la usé con un cofre de metal que había al lado de la puerta. Allí cogí el uniforme que, tras dárselo a Kahl, sirvió para despistar a los guardias. La seguí, fingiendo ser un prisionero, y tras esconderme tras un carro, conseguí, por fin, ser libre.

LA CIUDAD BAJA

Seguí a Kahl a casa de su amigo Danrys, un mecánico un tanto loco que me habló de un tal Armal Sadak, que me podía ayudar. Le enseñé la bombona y él me dijo que podía llenarla de aire con una máquina que, a tal uso, reposaba en el fondo de la habitación. Tras hacerlo, cogí un piolet que reposaba sobre la mesa, y volví a salir para seguir investigando.

Fui a ver a un guerrero que estaba apoyado sobre un tablero





Al marchar, junto a la pared de la izquierda, había un peto de metal que no dudé en recoger. Por allí merodeaba un tipo sin piernas que, después de tomarme el pelo un rato con mi indudable belleza, me dijo que Armal tenía un enemigo llamado Sordos. Este era el líder de la banda de los Konkalites.

A la derecha, saliendo de la casa de Danrys, y pasando debajo de un puente, me encontré en un callejón con una mujer que decía cambiar comida por objetos interesantes. Salí del callejón y me dirigí a la derecha hasta llegar al puente rojo. Al otro lado, una chica me explicó que Armal vivía en un barco allí cerca, pero que necesitaría la recomendación de Delia, la bailarina, para poder verle.

Entré en el bar y allí estaba Delia bailando. Si no hubiera sido por mi novia, os juro que hubiera caído en la tentación. Cuando terminó de bailar, me dirigí a su habitación. Dijo que quería que le regalase algo bonito, y lo más bonito que tenía era el CDROM, así que se lo regalé. Ella, a cambio, me dio una contraseña para poder ver a Armal, y me dijo que para que él me ayudase tenía que ganarle a un juego llamado Yong.

Salí de vuelta al bar y hablé con el dueño, que me ofrece una cantimplora. Ya era hora de que me enfrentase, así que salí del bar, torcí dos veces a la izquierda, luego a la derecha, y...

ARMAL SADAK

Allí estaba el barco de Armal. Me monté en él y tras ignorar el comentario de un matón que andaba por allí fui a ver a un guerrero que estaba apoyado sobre un tablero. Le di la contraseña y resultó ser Armal. Para poder jugar con él fue necesario que le entregase a cambio un arma. Menos mal que yo siempre he sido bastante bueno con los juegos de destreza, y no me fue muy difícil vencerle.

Tras ganarle, él me dijo que Leona, una mujer que vive en el exterior, tal vez podría curarme. De todas formas, para poder saber más sobre el tema, tenía que volver a vencerle. Entonces me dijo que Dorkhan había hecho un pacto con Sordos, pero que un desconocido estaba en contra de ellos.

Nota: Para ganar al Yong, hacemos lo siguiente:

Si numeramos las filas del 1 al 8, y las columnas de la A a la H, el mejor juego será:

D6-D3-F5-B3-F3-D7-G6-C8-E8-C6-H5-F1-G8-H7-E2-C2-C1-D2-H4-H2-A4-F7-B6-G2-A1-B2-A7-A8-H1-H8





LOS KONKALITES

Ahora parecía que llegaba la hora de la acción. Antes, volví al bar y encontré un vaso entre la basura. Se lo llevé a la señora del puesto y conseguí, a cambio, algo de comida. Seguí el camino del barco, hasta el fondo. Entonces fui a la derecha y encontré un hueco en la barandilla. No dudé en saltar, y me metí en el túnel que estaba a mi izquierda. Tras avanzar unos metros, oí unas toses, y me di cuenta de que no estaba solo. Así, a lo tonto, tuve que volver a luchar con dos tiparracos a los que no les caía precisamente muy bien. Subí unas escaleras y me decidí a grabar el juego, por si las moscas.

Reuní fuerzas para seguir avanzando y, al bajar, me encontré con Sordos, que estaba bastante enfadado con sus hombres. Tras acabar, vi a uno de ellos que se dirigía a mí con el fin de que desempolvara mis armas.

Seguí hasta el fondo, y ..oh, no, ¿¿otros dos?? Acabé con ellos, y en los toneles de la derecha encontré un puño de metal.

Tras entrar en el túnel que protegían los dos guerreros, encontré a Sordos con Thanandar. Fui atacado por Sordos, y no tuve más remedio que acabar con él. Thanandar se decidió también a atacarme, y vuelta a la misma rutina. Registrando los cadáveres encontré unos cuantos objetos, entre los que destacaban dos llaves.

Con la llave de Sordo abrí una caja de metal, en la que había un papel que demostraba que yo no era el malo de la película, y que el traidor era Dorkhan. Además, encontré algo de comida en los barriles.

Crucé la sala y, a la derecha, encontré un puente que me llevó a la prisión de los Konkalites. De todas formas, decidí no cruzarlo, porque allí había un guardián enorme.

LA CRIPTA

Volví al templo de la ciudad alta. En la entrada, estaban las trompas musicales y, en un lateral, había una escalera que me apresuré a subir. En la parte superior había una ranura en la que introduje la tarjeta perforada. Eso activaba la máquina. Ahora no tenía más que empujar la palanca que estaba en uno de los laterales de la máquina. De pronto, algo se abrió. Era un pasadizo secreto. Me dirigí allí y encontré una piedra giratoria y una apertura, en la que introduje la llave roja. Esto abrió un pasadizo que me condujo hasta la cripta, donde toqué la bola de luz y, aunque me ayudó, no llegó a curarme del todo.

Volví al cuartel, y al entrar, fui atacado por un guardia. En la puerta de Dorkhan, me encontré con Phedoria, un nombre adecuado para una capitana como ésta. Le entregué el documento que comprometía lo malo que era el gran jefe, y ella me pidió que le siguiera a hablar con él.

Como él tampoco me consideraba un amigo, no dudó en golpearme con toda su fuerza

Dorkhan se olió el pastel, y escapó por una abertura de la pared. Mientras que Phedoria fue a avisar a Lory, la gran predicadora, yo me dediqué a registrar el escritorio... Lo siento, no puedo evitarlo... Allí encontré un frasco y un estilete. Con éste último logré abrir de nuevo el pasadizo. Dentro, estaba mi padre moribundo. Antes de morir, me dijo que Dhorkan no era el peligroso, sino el mismísimo Thanandar, convertido ahora en señor de las tinieblas. Este último estaba planeando acabar con la luz.

Tras jurar venganza, volví a la cripta. Allí vi a Zen y a Thanandar, convertido en algo horrible (si puedo decirlo así en comparación conmigo). Como él tampoco me consideraba un amigo, no dudó en golpearme con toda su fuerza y huir como un cobarde. Le seguí y le encontré apagando la esfera. Será c... De todas formas, de poco le sirvió, pues murió tras lanzarme un rayo verde que, la verdad, me hizo bastante daño. Volví a jurar venganza y cogí la pistola y el sable.

Al salir, vi a Phedoria y a Lori. Esta última me dijo que la siguiese a su despacho. Allí me comentó que al apagar la cripta, Thanandar podía traer las tinieblas a la ciudad y que para pararle tenía que encontrar los cuatro trozos de la llave. Ella me dio el primero, y me mandó a buscar los otros. De todas formas, me dio una pista, al decirme que dos de ellos los podían tener Dorkhan y Bandor, el maestro constructor.

LA LLAVE DE DHORKAN

Salí del templo; la noche había extendido su manto negro en toda la ciudad. Me volví a dirigir al bar de la ciudad baja, a coger un trozo de carne que reposaba tras la barra. Aprovechando que estaba allí,









volví a ver a Danrys. Le entregué el plano del arma y él me desveló que era un lanzallamas, pero que necesitaría un tirador para poder construirlo. Por suerte, tenía uno conmigo y él comenzó a construirlo.

Mientras tanto, volví a la guarida de los Konkalites. Allí, en la prisión, vi a un guardia que vigilaba a un tipo en una jaula. Decidí soltar al pobre tipo y, para ello, maté al guarda y usé su arma como palanca en la puerta. El prisionero me juró fidelidad y huyó corriendo.

Al volver a salir del agua, entré por el arco de la derecha y me encontré con Dhorkan manipulando una puerta. Al verme, se dio la vuelta y me atacó, pero yo no tuve ningún problema para acabar con él. Cuando le registré, encontré el segundo trozo de llave, una moneda de plata y un mapa del llano de Antes. Con el mapa, abrí la puerta que intentaba manipular el difunto Dhorkan. Tras ella, había una habitación en ruinas. Al fondo, tras la cama, encontré el rayo de Antes, el arma más poderosa de todo el juego. De todas formas, decidí reservarla para la lucha final.

A la derecha había una pared con cables que, al golpearla en el modo oscuro, pone en marcha un panel de control que se encuentra junto a la puerta. Activé el panel y vi una película en la que se narraban los últimos días de una civilización ya desaparecida. A la izquierda de la puerta de entrada, recogí un objeto desconocido.

LA LLAVE DE BANDOR

Me decidí a visitar a Almar. Allí me encontré al prisionero que previamente había liberado de los Konkalites, el cual resultó ser amigo de Almar. Éste, en agradecimiento, me regaló tres balas para la pistola de Zen. Probablemente me servirán de ayuda, aunque no de mucha. Gracias a Dios, Almar es un fanático del Yong y tras varias partidas logré hacerme con una considerable cantidad de munición hasta que llegó el momento en que se rindió y se negó a seguir jugando.

Activé el panel y vi una película en la que se narraban los últimos días

Volví a ver a Danris y me dijo que ya había acabado de fabricar el lanzallamas. Esto sí que es un arma... Le enseñé el objeto desconocido y me comentó que se lo llevara a Bogdarán. A tal fin, regresé a la ciudad alta.

Me dirigí al edificio de los constructores, a la derecha de la plataforma. Allí un tipo no me dejaba pasar, y tras darle algo de comida y de bebida, cayó al suelo completamente borracho. Si no hubiera tenido comida, sin duda me hubiese decidido por la opción de matarle.



Entré y cogí un ascensor. Arriba, dos constructores están sumamente interesados en un plano, y como yo soy un graciosillo, lo puse en el fuego. En este apartado, Bandor se identifica para que no lo quemes, y te pide una prueba en la que demuestre que eres el hijo de Rylsadhar. Le enseñé el anillo llave y me dio un trozo de llave. Además, me comentó que el último de los pedazos estaba en posesión de Leona.

EL OBJETO DE ANTES

Me dirigí hacia el cuartel. Al llegar vi a dos guardias hablando. Gracias a Dios, uno se fue y sólo me tuve que encargar de su compañero. Una vez muerto, lo registré y encontré su esculpidor. Fui a ver a Bogdaran a la terraza de la izquierda y, una vez en su taller, cogí los tres botes amarillos de líquido que hay sobre el suelo. Subí las escaleras y me encontré con Bogdarán, que parecía bastante asustado. Como no aguanto las chiquilladas, le arreé un sopapo y, por fin, logré que entrase en razón. Le entregué el objeto desconocido y él me prometió que lo estudiaría.

Mientras que él lo estaba estudiando, me dirigí de vuelta a mi habitación con el fin de descansar un poco. Allí estaban dos guardas que me contaron que en la ciudad baja habían surgido unas revueltas. Salí, me dirigí a la habitación de enfrente y allí me volví a cargar a otro guardia. Con la llave de Bogdarán, abrí el arcón de metal y cogí dos placas de plomo que introduje en la máquina humeante que estaba en la esquina. De ésta forma, logré fabricar munición para el escupidor. Hice lo mismo con todas las placas que tenía. Una vez hecho, volví a ver a Bogdaran y me dijo que fuese a buscar a Delia, la bailarina, y que la trajera con él. Entonces, y sólo entonces, me ayudaría. ¿Cómo es posible que una persona tan horrible esté con semejante preciosidad? Bueno, supongo que esto sólo pasa en los juegos. De todas formas, me dirigí de vuelta a la ciudad baja.

Una vez allí encaminé mis pasos al bar, a buscar a Delia. Ella me siguió y, al salir de su camerino, vi al dueño del bar convertido en un monstruo como yo. No tuve más remedio que matarle, y nos dirigimos a la ciudad alta. Al llegar, me encontré con una visión horrible: el suelo estaba repleto de cadáveres. Por suerte, uno de ellos todavía estaba con vida, y me dijo que todo estaba perdido. Entré en el cuartel y vi a una criatura de las tinieblas comiéndose a un guardión. Saqué la pistola de Zed y el monstruo pasó a mi lista de muertes.

Volví a ver a Bogdaran y éste ya había concluido su investigación del objeto. Me dijo que era algo muy peligroso, y que evitase que entrara en contacto con el agua.

EL ÚLTIMO TROZO DE LLAVE

Me dirigí una vez más a la ciudad baja. En el





lugar donde maté a Dhorkan, y mirando hacia la puerta negra, me dirigí hacia la izquierda. Subí las escaleras de la derecha, otras escaleras más y al fondo vi un corredor que discurría por la parte superior de la muralla. Como soy un poco curioso, lo seguí, hasta encontrarme con un Konkalit que estaba atacando a un poco tipo. Por supuesto, me lo cargué también, y el tipo me dio un casco de metal. Me dijo que venía de fuera y que había visto a una mujer junto al agua.

El casco de metal, al ser usado con el peto de metal, formaron una unidad.

Fui a la guarida de los Konkalites y, tras bajar un buen tramo, vi una escalerilla que acababa en el agua. Con la combinación de metal y la bombona de aire, formé una escafandra. Seguro que ni McGyver hubiera sido capaz... De todas formas, bajo el agua, incluso los peces son enemigos. Uno de ellos me atacó y tuve que matarlo. Más adelante, a la altura de unos arcos encontré munición para el rayo en la pared de la izquierda. Seguí hasta llegar a unas escaleras que conducían al exterior. En cuanto acabé de ascender, me encontré con una playa en la que, otra vez, tuve que sacar filo a mi espada. En un extremo de la playa, a la izquierda, vi escondida entre la roca un poco de comida. Entré en el agua al fondo, giré a la izquierda y divisé una gruta.

Con el piolet, arranqué una lámina de dichas rocas. Entré en el agua y fui atacado por una serpiente

Dentro de ésta había una especie de invernadero gigante. Por el camino de la izquierda llegué a unas rocas verdes. Con el piolet, arranqué una lámina de dichas rocas. Entré en el agua y fui atacado por una serpiente, a la que me cargué de un solo golpe de espada. Como mi contaminación estaba un poco alta, me decidí a beber un poco de agua de mar. Ya se sabe que el agua salada hace milagros. De todas maneras, la sal me dejó el cuerpo un poco revuelto. Subí por la escalera de madera y me encontré con Leona, que me contó que la única forma de vencer a Thanandar era trayendo la cruz y la manera de curarme era encontrar "la tumba", que está enterrada en las profundidades. Al entrar en ella, tuve que volver a luchar. ¡Esto se está convirtiendo en una costumbre!

Volví a casa de Danrys, y al llegar vi en el ascensor un monstruo enorme. Como era tan sumamente grande, me decidí a acabar con él a base de disparos.

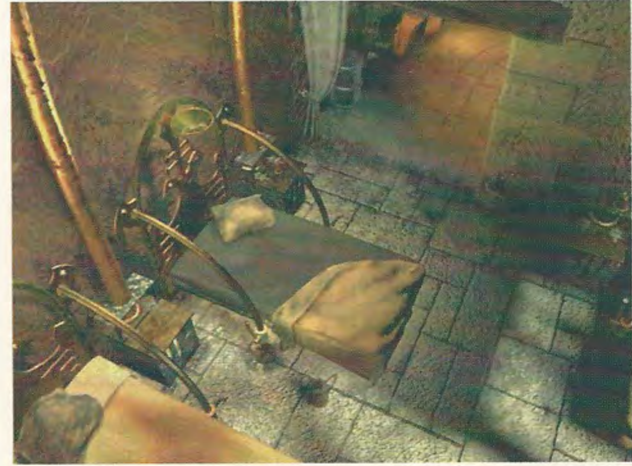
Posteriormente, le di a Danrys la lámina de cristal de roca, le enseñé los trozos de llave que tenía y él logró construir el trozo que faltaba. Ya tenía por fin la llave completa.

LA TUMBA

Fui al despacho de Lory, en la ciudad alta. Una vez allí le enseñé la llave y le dije que iba a usarla a casa de mi padre. Allí tuve que volver a luchar con dos guardias un poco pesados.

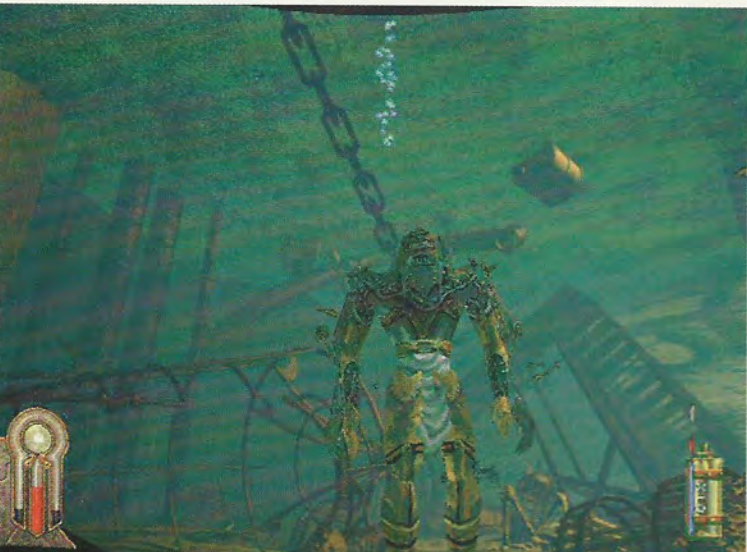
Dentro, usé la llave con la puerta cerrada y llegué a la habitación secreta, en la que leí un libro, cogí un papel con notas y, debajo de otro

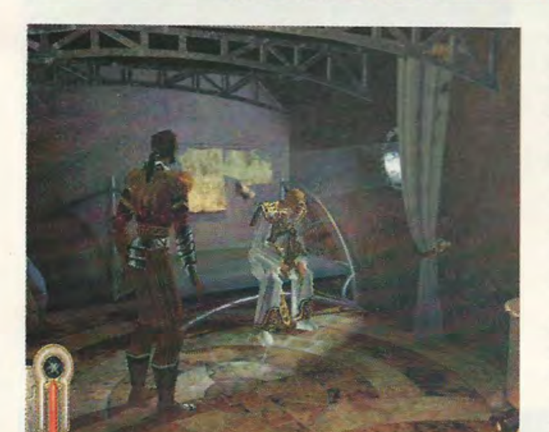












libro, encontré un dibujo. Decidí pasar al modo oscuro y, así, vi bajo el telescopio una gran llave de acero.

Fui a ver a Lory y me la encontré muerta junto con Phedoria. Esto ya era más que suficiente para colmar mi paciencia. Fui a buscar "la tumba", y una vez allí, al bajar unas escaleras, me encontré con un monstruo que no tardé en liquidar. Subí al pozo central y en uno de sus laterales había una gran reja que logré abrir con la llave de acero. Lancé a su interior el objeto de Antes y fui a ocultarme tras el carro. Por supuesto, la explosión





fue poco más que impresionante. Junto al agujero que provocó la explosión encontré una hélice que había sobre el poco. Le faltaba una pala que recogí en la fuente. Para poder saltar dentro, tuve que pasar al modo oscuro, ya que, si no, no dispondría de la valentía necesaria.

Caí en una sala y quedé un poco desfigurado a causa de la caída. Tras pasar un par de puertas, vi a cada lado tres palancas. Cada posición de estas palancas tenía un símbolo luminoso. Por suerte, logré adivinar las posiciones. En las de la izquierda, mirando hacia la puerta, era: abajo, arriba, arriba. Las del lado derecho eran: arriba, abajo, arriba. Por fin, tiré de la palanca que estaba solitaria. Se volvió a abrir la puerta por la que entré.

En este punto lo mejor será grabar el juego, pues habrá que pasar por una serie de peligros y matar a unos cuantos monstruos.

Cada posición de estas palancas tenía un símbolo luminoso. Por suerte, logré adivinar las posiciones

Al final me encontré con Thanandar, que me propuso unirme a él, pero como no era santo de mi devoción, le obsequié con una ráfaga de metralleta. Corrí hacia la puerta grande y, al otro lado, vi dos palancas. Primero activé la de la izquierda, luego la de la derecha, otra vez la de la izquierda y, finalmente, la de la derecha de nuevo. Mientras tanto, tuve que esquivar a Thanandar y lanzarle un par de ráfagas.

Aquí logré terminar con mis pesquisas con un final sorprendente. ✦



ZONA ARCADE 3D

AUTOR: NACHO VALENCIA

El Quake del espacio

OUTWARS

La mayoría de las personas que sufrieron en su día la incesante fiebre que Quake despertaba recordarán en sus propias carnes esa misma sensación de intranquilidad y presión con Outwars. Este juego es la presentación de Microsoft por todo lo alto en el mundo de los juegos 3D.



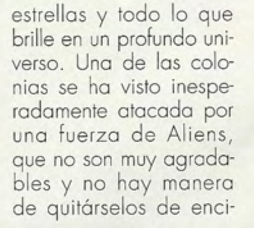


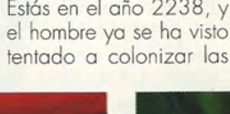
Outwars es un alucinante arcade 3D. Outwars tiene unos impresionantes gráficos. Outwars posee la mejor ambientación. El sonido de Outwars es impactante. Outwars con una aceleradora es el mejor arcade 3D actual y sin ella, también. Outwars dejará el mercado agotado y tu cerebro seco.

Como te puedes imaginar al leer esto, Outwars es uno de los juegos que, cuando los ves, crees que nunca vas a ser el mejor con él. Pero, poco a poco, te llama una débil pero incontrolable fuerza extraña que parece venir de lo más profundo de tu equipo y te obliga a sentarte delante del monitor y no dejar de jugar; quieras o no te convertirás en el mago de Outwars. Igual que lo hicieras con Quake o con Doom o con cualquier arcade 3D con el que hayas jugado mucho tiempo.





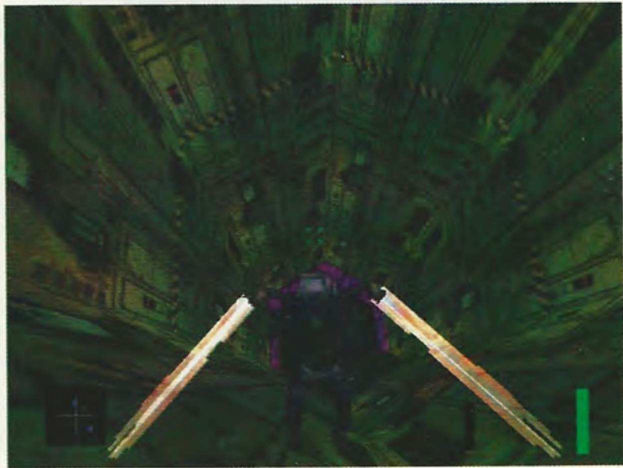




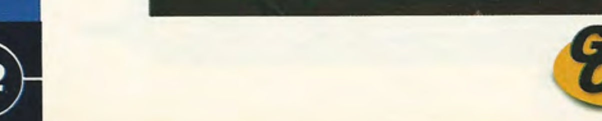
LA BREVE HISTORIA QUE DEBES SABER

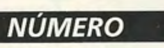
Estás en el año 2238, y el hombre ya se ha visto tentado a colonizar las estrellas y todo lo que brille en un profundo universo. Una de las colonias se ha visto inesperadamente atacada por una fuerza de Aliens, que no son muy agradables y no hay manera de quitárselos de encima, ya que poseen un avanzado exoesqueleto alienígena que el hombre no conoce y no sabe cómo destruir. Ahora es el turno de los CDF, *Colonial Defence Force*, y tu eres uno de ellos, por lo que debe-











rás limpiar la colonia y todo lo que puedas de exoesqueletos y endoesqueletos no humanos. Entiendes ¿no?

El modo "Single Player" está basado en el típico arcade 3D de guerra entre humanos y aliens. Estos aliens, por si lo quieres saber para familiarizarte con ellos, (cosa que no te aconsejamos) son conocidos como "Skulls".





Pues bien, esto es lo único que debes saber sobre Outwars, y esperamos que sea suficiente para que no te lleguen remordimientos de ningún tipo cuando tengas que aniquilar un nido de estos correosos aliens.

Bien, vamos a empezar a meter mano a este increíble desarrollo. Empecemos por los gráficos, que son de auténtica fábula.

Como ya hemos dicho, jugarás en primera persona, es decir, como en Quake, lo que te permite una amplísima visión del escenario en el que estés. Eso se agradece bastante, y más aún con unos escenarios como los de Outwars. Lo primero es elegir si tu partida va a ser en alta o en baja resolución. Si no tienes una 3DFX te aconsejamos que juegues en baja, con lo que el juego perderá algo de calidad gráfica, pero ganará mucho en suavidad, como todos. Los escenarios en los que desarrolla la acción están ideados de forma que, al verlos, dé la sensación al jugador de estar en un mundo enorme y desconocido. Andarás por la superficie de planetas que no imaginarías si en tus más terribles pesadillas, texturizados con clase y calidad. Los enemigos y los objetos que te puedas encontrar a medida que avanzas son magníficos. Polígonos a "punta pala" y texturas que quitan el hipo son los culpables de que nos creamos un marine de verdad cuando jugamos con Outwars. Los escenarios tal vez sean los más vistosos que se hayan visto durante el desarrollo de un juego. Colores vivos y bien combinados, transparencias, explosiones de todos los tipos y tamaños, destellos, luces, sombras y un montón más de cosas que podríamos estar diciendo hasta el final de la revista.



La vista que el juego asigna por falta, (*default view*) es en 3ª persona, en la que tu jugarás con él, como si fueras tu. Te verás saltar, disparar, correr y todo lo que puedas llevar a cabo. El modelo del protagonista es muy, muy pero que muy bueno, y las vistas de cámara en las que lo puedes ver son supersuaves, como el zoom, por ejemplo.

Otra cosilla a favor de Outwars es la facilidad de movimientos del personaje protagonista. Si en Quake te parecía fácil y maniobrable, aquí también te lo parecerá. Usas los cursores para moverte y los números del 1 al 0 para las armas. Algo muy curioso también es lo bien que le quedan los samples de voz al protagonista. En Quake, por ejemplo, (y ponemos Quake como ejemplo ya que ha sido el más jugado y todo el mundo lo conoce), el jugador solamente se ahogaba o gemía de dolor. En Outwars tu protagonista hablará y dirá cosas como :" *I'm being attacked*", (estamos siendo atacados) o "*¡Let's go to break them!*", (¡vamos a destrozarlos!).

El "Status Bar", o la barra de estado que te informa de tu estado, obviamente, tu arma actual y esas cosas es muy simple, o sea que no tendrás problemas a la hora de entenderla y saber cómo te encuentras.

Hay una cosa que no te hemos dicho todavía. Los aliens no son demasiado difíciles de matar, ya que las armas de los CDF son debastadoras, pero deberás tener cuidado ya que, a veces, éstos avanzan de una forma estratégica y te pueden tender emboscadas y no es muy agradable verte rodeado de aliens por todas partes.

El sonido que Outwars nos ofrece es alucinante. Últimamente, los juegos, todos, o si no la mayoría, ofrecen un sonido excelente, pero no siempre se adapta a las condiciones que el juego presenta. Por ejemplo, una música del oeste cuando destrozas al enemigo no pega demasiado, así que tienes que poner una música agresiva, que condicione tu lado salvaje. Y eso es lo que hace el sonido de Outwars: a cada ocasión se le asigna una banda sonora excelente y muy apropiada para la situación.

Por si fuera poco, incluye el sistema "Dynamic Bass Bost", o lo que es lo mismo, una ampliación de los graves que te envuelven en un entorno 3D surround, ¡Alucinante!

Como comprobarás, nos volvemos locos hablando de Outwars y eso no puede ser, así que te dejamos, porque nos vamos a echar una interesante partida a Outwars, que no aguantamos más. Un saludo y que limpies bien la faz de los planetas de desagradables Skulls. ✦







TRUCOS

BIRTHRIGHT

Pulsa F3 en SYNAVD para tener aventureros.
Pulsa F3 en SYNCASH para tener mil unidades de oro.
Teclea SOCIOLOGY para ganar más dinero.



JURASSIC WAR

Teclea en cualquier momento los siguientes códigos y luego pulsa ENTER.





Next: Te lleva al siguiente nivel.
Food: Te da 50.000 unidades de comida.

STARCRAFT



POWER OVERWHELMING: Modo Dios.
STAYING ALIVE: El juego sigue a pesar de haber acabado los objetivos.
THERE IS NO COW LEVEL: Completa la misión.
WHATS MINE IS MINE: Te da más minerales.
BREATHE DEEP: Te da más gas.
SOMETHING FOR NOTHING: Consigues todas las mejoras.
BLACK SHEEP WALL: Te enseña todo el mapa.
MODIFY THE PHASE VARIANCE: Construye cualquier construcción.
WAR AINT WHAT IT USED TO BE: Desactiva la niebla de guerra.
FOOD FOR THOUGHT: Obtienes unidades sin necesidad de reservas de alimentos.
OPHEILA: Teclea Ofelia, pulsa ENTER, luego teclea el nombre de la misión a la que quieras ir.
MEDIEVAL MAN: Actualiza todas las unidades.
MAN OVER GAME: Ganas el juego.
GAME OVER MAN: Pierdes el juego.
NOGLUES: Los enemigos no usan la magia.
OPERATION CWAL: Construyes rápidamente.
THE GATHERING: Te da infinito poder psi.
SHOW ME THE MONEY: Añade cristales y gas.

ASCENDENCY

1. Haz un edit dentro del MS-DOS
2. Graba el documento vacío como NOUGAT.LF
3. Comienza la partida

Dentro del juego....

—- Planet Map —-
i - completa el proyecto
o - máxima población
r - captura colonia alienígena
t - hace una colonia en un planeta no visitado

—- Research Screen —-
e - termina el proyecto en curso
o - tienes todos los conocimientos

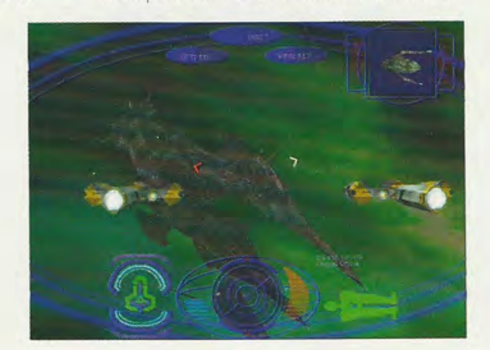
—- Star Map —-
1 a 7 - mira los otros imperios
8 - mapa completo
ALT + e - roba tecnología
c - estatus de todos
s - muestra las estrellas



WING COMMANDER: PROPHECY

Teclea DYNOMITE en la vista interior de la nave para activar los trucos:

CTRL+I: Indestructible.
CTRL+F12: Destruye los objetivos seleccionados.
CTRL C: Desaparecen las colisiones entre naves.



COMANCHE 3

Aprieta la tecla "R" para encender la radio y escribe:

ipig —> Recargas las armas al máximo.
cat9 —> Reparas todo el daño.
dog9 —> Recarga la munición.
cowz —> Los enemigos no se mueven durante 1 minuto.
ratz —> Invisibilidad.



TRUCOS



El Séptimo Arte

CINE





Como siempre ocurre cuando nos ponemos a pensar en el tema de la Zona Internet, seguro que unos lectores van a estar más contentos que otros. En esta ocasión, es el turno de alegrar la existencia a los adictos al cine, con jugosas webs, fotos y todo eso en lo que te gusta hurgar cada dos por tres. Hoy te lo ponemos fácil.

Es de suponer que a todos nos gusta el cine, más o menos, y, en el fondo, todos vamos al cine a ver alguna peli. Pues bien, hoy lo que vamos a hacer en esta sección es hablar un poco del cine antiguo, del cine actual y del cine que vendrá.

El primer lugar donde hemos dirigido el pensamiento ha sido a *www.Ole.com*, (por eso de ser español y esas cosillas) y hemos elegido la opción Imagen y Sonido, que es una de las que el buscador te ofrece nada más entrar. Encontramos varias entradas, entre las que se encuentran: autores, guiones, bandas sonoras, carteleras, críticas y festivales. Puedes elegir el que quieras. Nosotros nos hemos decantado por el de Guiones. Hay una gran variedad de lugares interesantes donde dirigir tu mirada en esta página, pero uno de los mejores es la pagina de Kalifas Web Site(Proyect tour 01.11.01 - Cine. La dirección de esta web es *www.Meridian.es/usuarios/neleta/default.html.* En esta página te lo puedes pasar de miedo y tirarte bastante tiempo husmeando entre películas como "El día de la bestia", "Pulp Fiction", "Alien", "Abierto hasta el amanecer" o, si lo prefieres, ver la carrera artística de Umma Turman, John Travolta o Bruce Willis, protagonistas de "Pulp Fiction". Si eres uno de los fans de esta película de Tarantino encontrarás una pequeña parte del guión de Jules Wingfield, (Samuel L. Jackson), en su salmo bíblico.











Si decides entrar en la carrera cinematográfica de Umma Turman vas a ver alguna foto suya que seguramente te va a gustar bastante.

Ahora vamos a ver qué ocurre si nos vamos a Actores y Actrices, en *www.Ole.com/Paginas/Imagen_y_sonido/cine/Actores_y_actrices*. Pues lo que pasa es que te salen unas 100 entradas con nombres de actores de renombre como Jack Nicholson, Cleant Eastwood o Sean Conery, a los que puedes investigar a fondo, incluso ver fotos suyas. En realidad, ahí esta todo lo que puedas encontrar sobre tus ídolos del cine, femeninos y masculinos.

Si lo que quieres ver son tías potentes que han hecho cine, no tienes más que ir a Actresses & Top Models Zone en *www.members.tripod.com/~fromani/index.html*; con esta dirección tienes en tu poder una galería completa de actrices cañón, si, si, como lo oyes, todas cañón como Sandra Bullloc, Sharon Stone, Courtney Cox, Cameron Diaz o Alicia Silverstone. Como podrás comprobar, lo mejor de lo mejor en esta página. Si lo deseas puedes ver en concreto y directamente la página de Cameron Díaz; para ello, tienes que ir hasta *www.members.tripod.com/~fromani/cameron.html* o si quieres ver la de Alicia Silverstone, (que también está..., queremos decir que es muy buena actriz, teclea *www.members.tripod.com/~alfonso03/index.html*, entrarás en la vida profesional de Alicia Silverstone, (que, seguramente, no te resulte apasionante, pero sí te lo parecerá el material fotográfico que acompaña a la página).

Tienes actores de todos los tipos; la página de Jack Nicholson es bastante buena, puedes probar a ver la cara de loco-psicópata que tenía de joven cuando rodó "Alguien voló sobre el nido del cuco" o "El Resplandor".

En cambio, si lo que te interesa es el cine que ha hecho historia tienes una pequeña demostración de ello en *www.arrakis.es/~fonsi/index.html*, con una página exclusiva sobre la trilogía de "La guerra de las galaxias", te la recomendamos. Allí puedes encontrar todo lo que quieras ver sobre los personajes, actores, la película en si y las consecuencias que ha traído al cine actual, como los efectos especiales que en ella se innovaron.

Ya sabemos que nuestros lectores tienen gustos muy variados, por eso si a ti lo que te va es el cine antiguo tienes en *www.ciudadfutura.com/comicoscine/* la oportunidad de consultar la página más completa que puedas ver sobre el cine cómico antiguo, es decir, los Hermanos Marx,

¡11! han sido las estatuillas que de las 14 nominaciones ha conseguido James Cameron para su producción TITANIC, parece que agraciada y elegida por la Academia de Hollywood para convertirse en un título mítico a recordar por muchos años. La tarjeta de presentación de esta superproducción, a medias entre la Fox y la Paramount, modelo de financiación que andaba abandonado últimamente, es la de haber igualado en premios a la sagrada Benhur... así como haberse olvidado de la enérgica figura de Leonardo DiCaprio, sin duda el ausente más anunciado de la noche.

También se acordó la Academia de premiar no sólo el guión de L.A.Confidencial (Los Angeles al Desnudo), sino también la fantástica interpretación de una actriz recuperada, Kim Basinger, por la misma película, sin duda la perdedora de la noche a tenor de la cantidad de nominaciones que acumulaba.

Éxito rotundo desde el punto de vista interpretativo para los dos protagonistas de la película Mejor Imposible, Jack Nicholson y Helen Hunt, arrebatándole ésta última a TITANIC una de sus nominaciones más valoradas.

70ª Ceremonia de Entrega de los Oscar

Cantinflas, El Gordo y el Flaco y muchos más que han hecho historia en el cine de siempre.

Además de poder ver sus fotos y su biografía puedes bajarte algún que otro minuto de película, no dudes en hacerlo.

De momento, no nos hemos movido de *Ole.com*, y ni siquiera hemos visto la tercera parte de las cosas que hay por ver aquí, pero nos vamos a ir a Yahoo, a ver qué nos cuentan sobre cine en este buscador.

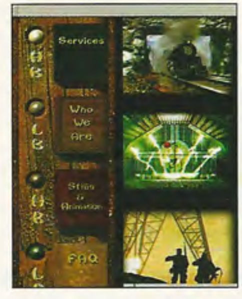
Nos hemos metido en *www.Entertainment/Movies_and_Film/*, y la verdad es que nos hemos llevado una grata sorpresa ya que no esperábamos tantos sitios adonde ir, tan de repente; en esta paginita encontrarás más de lo que cualquier cinéfilo puede desear, que no es poco. Una lista detallada de un montón de películas de todos los años, (que no son demasiado antiguas), y la lista de los actores que las realizan, sus directores y todo eso.

Hay otra cosa muy importante en las películas que son los efectos especiales, y quién lleva a cabo esos efectos, porque los efectos de Terminator II no los hace un grafista normal y corriente, sino un equipo de una compañía especialmente creada para el desarrollo de efectos especiales en la películas. Ésta es una dirección de las muchas que hay en la red: *www.Yahoo.com/Business_and_Economy/Companies/Entertainment/Movies_and_film/*.

La empresa en cuestión muestra unas entradas como "nieve artificial", "Cartoon & Animarion", "Computer Animation" y maquillaje y retocadores.

Nos picaba mucha la curiosidad de saber qué había en "Computer Animation" y nos hemos acercado a la dirección *www.Europa.com/Sinaptix/*. Sinaptix es una empresa dedicada a los efectos especiales, pero vamos, que no deben ser de las que hacen superproducciones, ya sabes. Es bastante lenta y no ofrece demasiado, excepto un par de imágenes bonitas.

Para realizar estas imágenes, que como habrás comprobado dan algo más calidad que un render normal, utilizan Onix, una máquina de Sylicon Graphics creada exclusivamente para el desarrollo de gráficos y









animaciones en tiempo real, y con una calidad asombrosa. Son los culpables de que cuando ves una peli de miedo, por ejemplo Alien III, haga que te tiemblen las piernas sólo con ver al bicho, pues eso es Onix, y los que lo hacen, unos auténticos genios.

Bueno, ya hemos hablado demasiado de cine antiguo y cómico y todo eso, y es el momento adecuado para dar un repasito al cine que de verdad interesa, el cine de ahora mismo, lo que se ve y se va a ver en las carteleras en los próximos meses. Para saberlo no tienes más que ir a *www.ciudadfutura.net/cine/* y encontrarás las pelis más recientes y un montón de sitios más a los que ir. Nosotros hemos optado por dirigir nuestros pasos hacia "cartelera", en *www.ciudadfutura.net/cine/cartelera.htm*.

¡¡¡Es para alucinar amigo mío!!!, aquí sí que lo vas a encontrar todo. Las últimas películas de cine que han hecho, como Esfera, U.S. Marshall, Torrente y un montón más.

Nos vamos, por ejemplo, a Esfera, con Samuel L. Jackson (Jules en Pulp Fiction), Dustin Hofman y Sharon Stone, y ¿qué nos encontramos ?, pues de todo, si como lo oyes, una crítica completa de la película, un resumen de su argumento, fotos a puñados, cómo se hizo y todo lo que te brinda una revista de cine, pero mejor, te lo aseguramos.

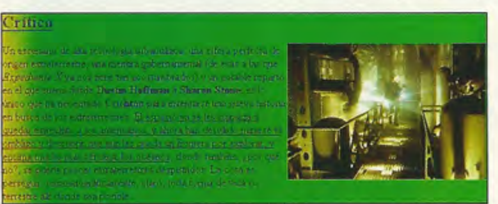
De todas y cada una de las películas que te vas a encontrar en esta página has de saber que todas cuenta con una crítica, fotos para aburrir, un resumen de la película, (sin desvelarte nada, claro), director, productor, presupuestos... Todo lo que se puede saber de una película de cine.

Ésta es una página que merece la pena visitar. Podemos ir también a la ceremonia de los Oscars de 1998, en la que, si recuerdas, la película Titanic arrasó, cosa lógica; se trata de una historia de amor, ambientada en un hecho real y con buenos efectos especiales, que ha vendido como nada y ha subido como la espuma, eso ya lo sabemos.

Pues en *www.ciudadfutura.net/cine/articulos/Oscars98.htm* tienes todo lo que necesitas saber para competir con el mismísimo Montxo Armendáriz en una guerra crítica sobre cine.

De todas formas, si no estás muy enterado sobre los premios de la Academia, aquí te mostramos un pequeño resumen de todos ellos, que puedes encontrar y empaparte de ganadores y ceremonias en la dirección anterior

En fin, que si lo que buscas es cine bueno, de la dirección *www.ciudadfutura.net/cine/* lo puedes sacar todo, fotos de actores y actrices, películas modernas y antiguas, críticas y un montón de cosas más. Seguro que te lo pasas de película metido en estas direcciones, además hay para todos los gustos, y... ¿a quién no le gusta el cine? ✦








Mejor Película • TITANIC	Mejor Actriz • HELEN HUNT Mejor Imposible	Mejor Actor • JACK NICHOLSON Mejor Imposible
Mejor Director • JAMES CAMERON TITANIC	Mejores Efectos Especiales • TITANIC	Mejor Fotografía • TITANIC
Mejor Actor Secundario • ROBIN WILLIAMS El Indomable Will Hunting	Mejor Actriz Secundaria • KIM BASINGER L.A.Confidential	Mejor Guión • EL INDOMABLE WILL HUNTING



10 MINUTOS LOCOS EN INTERNET



Otra vez en los diez minutos más divertidos que, seguramente, pasarás en el día de hoy. Vamos a tratar la palabra terror de una forma que no es habitual. Para unos el terror es algo espeluznante, que te pone los pelos de punta y te provoca ese temblor incesante de las piernas; pues sí, realmente es así. Pero hoy no lo vamos a ver de una forma tan radical. Para cada persona, el terror es una sensación diversa y diferente; por ejemplo, en *www.dse.nl/sB/grafisch/shirts/mutant.htm* tienes una colección de dibujos de terror que es bastante graciosa, pero algunos de ellos no lo son tanto, y si no prueba. Si nos vamos hasta *http:\\www.garnet.berkeley.edu/~ahnkaret/terror_kitty/terror-kitty.html*, donde tienes una cosa curiosa que comprender, ¿habrá gente para la que el terror sea eso de verdad ? Puedes contemplar pinturas y óleos raros y esperar, pues, no sabemos muy bien a qué, tal vez a que se te caigan los ojos al suelo, entonces si que te ibas a acongojar de verdad. No merece ni la pena pasar por allí.

Si has visto la película de "Scream", podéis encontrar la película y su secuela en el mismo sitio.

Todo lo que se llame terror no quiere decir que tenga que provocarlo, en la dirección *http:\\www.volcano.und.noddak.edu/vwdocs/volc.images/antartica/terror.html* está el álbum de fotos de un volcán de 3262 metros que, la verdad, da miedo. (ja, ja, ja).

Hay una paginita que sí puede que sea de auténtico terror, es más, al entrar te advierten que las imágenes que vas a ver son duras y así es, son bastante crudas. Si las quieres ver son todas tuyas en *http:\\legionofterror.com*. Encontrarás de todo, juegos, exorcismos, fotos, noticias... Por el contrario, si quieres ver un montón de colecciones curiosas de fotos de personas bien maquilladas, (están muy bien), entra en *http:\\legionofterror.com./main*

Y si vas a *http:\\www.www4.cddb.com>xm/cd/rock/c4090d0f.html* tendrás toda una discoteca con canciones de miedo, efectos sonoros de miedo, temas aterradores, y todo eso que necesitas para darle un buen susto a tu novia, y si no la tienes pues dáselo al vecino. Pon los altavoces a todo trapo y choca unos cuchillos a la vez que gritas. Seguramente no tardará en llegar la policía.

Y para terminar, en *http:\\www.itesocci.gdl.iteso.mx/~gabriel/index.html* encontrarás más relatos de miedo bastante buenos. Hemos léido un par por que no son demasiado largos y la verdad es que dan mucho que pensar. Dicen por ahí los entendidos que el miedo es lo inesperado; pues ándate con ojo, porque lo inesperado puede ser cualquier cosa.



DIRECCIONES DE CINES

http:\\www.activision.com
http:\\ www.Ole.com/Cine .... **Cine en Ole.com**
http:\\ www.Ole.com/Imagen_y_sonido/cine/Actores_y_actrices .... **Todo sobre actores y actrices**
http:\\ www.meridian.es/usuarios/neleta/default.html .... **Protagonistas de Pulp Fiction**
http:\\ www.members.tripod.com/~fromani/index.html .... **Top Models & actresses Zone**
http:\\ www. members.tripod.com/~alfonso03/index.html .... **Página de Alicia Silverstone**
http:\\ www. members.tripod.com/~fromani/cameron.html .... **Página de Cameron Díaz**
http:\\ www.arrakis.es/~fonsi/index.html .... **Trilogía de Star Wars**
http:\\ www. Ciudadfutura.com/comicoscine/ .... **Cine cómico antiguo**
http:\\ www. Ciudadfutura.net/cine/cartelera.htm .... **Cartelera en España**
http:\\ www. Ciudadfutura.net/cine/funclub/ .... **Actores y actrices para fans**
http:\\ www. Ciudadfutura.net/cine/proximos .... **Próximos lanzamientos España**
http:\\ www. Ciudadfutura.net/cine/articulos/Oscars98 .... **Los Oscars del 98**





DIRECCIONES DE TERROR EN INTERNET

http:\\ www.garnet.berkeley.edu/~ahnkaret/terror_kitty .... **Imágenes raras de miedo**
http:\\ www.volcano.und.noddak.edu/vwdocs/antartica .... **Fot del Volcán del Terror**
http:\\ www.legionofterror.html .... **Noticias, pelis, fotos...**
http:\\ www. legionofterror.com/main.html .... **Fotos de miedo**
http:\\ www.www4.cddb.com>xm/cd/rock/c4090d0f.html .... **Sonidos de miedo para pelis**
http:\\ www.itesocci.gdl.iteso.mx/~gabriel/index.html .... **Relatos de miedo**
http:\\ www.dse.nl/sB/grfisch/shirts/mutant.htm .... **Dibujos de terror a mano**

BOOKMARK

ZONA RPG

La Taberna del Elfo Tambaleante

MUNDOS

AUTOR: JUAN DEMIGUEL

Cumpliendo la profecía del número anterior de nuestra Zona RPG, ha llegado hasta nosotros Fallout. Un juego de rol ambientado en un mundo futuro, sin recurrir a los muy utilizados clichés del rol tradicional: sin espadas, sin magia, sin dioses malvados que quieren resucitar.

Las diez aventuras más gloriosas

1. *Ultima Underworld II: Laberynth of Worlds*
2. *Ultima VII: La Puerta Negra*
3. *Eye of the Beholder II*
4. *Fallout*
5. *Lands of Lore II: Guardianes del Destino*
6. *Darksun: Shattered Lands*
7. *La Sombra sobre Riva*
8. *Wizardry VII: Crusaders of the Dark Sarvant*
9. *Ultima Underworld: The Stigyan Abissm*
10. *Deeper Trouble*

Seamos sinceros, el mayor atractivo del Fallout es lo inmersivo que puede llegar a ser. Ponemos un poco de combate por aquí, unas cuantas conversaciones por allá, unos pocos puzzles fáciles de resolver más acá y, presto, tenemos el Fallout. Pero lo que le distingue, lo que le hace diferente y a la vez tan adictivo es la estupenda recreación del mundo post-nuclear, la sensación de libertad para hacer lo que queramos y como queramos. La única restricción es las ganas de terminar el juego que tengamos, que nos fuercen, de vez en cuando, a no hacer el idiota y a tener cuidado con las consecuencias de nuestros actos. Fallout es todo lo no-lineal que puede ser un juego de ordenador. O sea, que no se nos fuerza a realizar las cosas en un orden determinado.

UN MUNDO

Pero, ¿cómo creamos un mundo? Para empezar, podemos recrear los elementos estáticos del mundo, las cosas que no cambian. Por ejemplo, el mapa, la situación de las ciudades y lugares de interés más importantes. También están el look de las casas, de las personas y del mundo en general. Luego tenemos la historia: ¿cómo se creó el mundo?, ¿qué cosas importantes han sucedido?, ¿ cuándo?, ¿qué secuelas han quedado de los acontecimientos pasados? Todo esto es un poco trabajo de escritor, del creador de mundos. Con un poco de imaginación y paciencia, podemos construir las bases de un mundo imaginario. Fallout demuestra el cuidado puesto en su ambientación haciendo creíble todo lo que rodea la acción, el escenario donde actúan los actores, que son los habitantes y los personajes.



Luego están los elementos dinámicos del mundo, que se pueden resumir en una palabra: ¿qué está ocurriendo? Este tipo de cosas son mucho más difíciles de conseguir. Para hacer que el mundo sea interesante tienen que estar ocurriendo cosas, cuantas más mejor. Odios, guerras, peligros, amistad,..., todo son cosas que cualquier juego de rol debe tener. El problema es la forma. En Fallout se soluciona con la inclusión de innumerables tramas laterales, tramas que no afectan de manera directa al objetivo final del juego, pero que añaden casi todo el interés y la acción al juego. Y la verdad, no se ha inventado todavía nada mucho mejor.

PORQUE

Si no se ha inventado nada mejor es porque nuestros ordenadores no son muy apropiados para ello. En un juego de rol de lápiz y papel, siempre hay un árbitro, un maestro del juego que puede reaccionar ante las acciones de los jugadores de manera racional. Si bien no puede planear el resultado de todos los posibles caminos que puedan tomar sus jugadores, si puede improvisar y actuar de una manera racional ante situaciones imprevistas o complicadas.



El ordenador no puede, porque carece por completo de sentido común. Todo lo que sabe el ordenador es lo que sus programadores hayan decidido por *anticipado*. El ordenador no puede reaccionar de manera inteligente ante una situación imprevista, y lo más que se puede hacer es tratar de simular que no existe linealidad en la trama. ¿Cómo?, haciendo que los diversos elementos de la trama sean más o menos independientes y tengan varias soluciones. Esto es lo que hace Fallout con sus tramas laterales y su completa libertad para recorrer el mundo en el orden que nos de la gana. Y esto es lo mejor que se ha conseguido en la pantalla de un ordenador. ✦

¿No sabes lo que son los Reinos Olvidados? ¿Y qué haces leyendo esta columna? Vale, vale, te aburres y en el quiosco de la estación no hay nada mejor que ojear mientras esperas a tu novia. Olvídala, no da más que problemas. Mejor cómprate un ordenador; aunque parezca increíble, acaba saliendo más barato (y nunca les duele la cabeza).









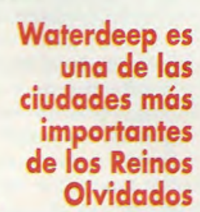
Para muchos roleros, AD&D es el juego de rol por excelencia. No es que sea perfecto, ni mucho menos, y ni siquiera es el más original o el primero (aunque uno de los primeros, sí). Pero pensar en Advanced Dungeon & Dragons nos hace evocar nuestras primeras experiencias frente a una hoja de personajes, con los libros de reglas apiñados a nuestro alrededor, lanzando dados y farfullando insensateces.

Algunos de los mejores juegos de rol de los principios de la historia de los ordenadores también están basados en el sistema AD&D: la Caja Dorada. Se denominan así a los primeros productos que SSI publicó utilizando la licencia TSR, que es la dueña de los derechos de AD&D. Títulos como: Pools of Darkness, Champions of Krynn, o Dark Queen of Krynn. Y, de ahí en adelante, muchísimos más. Pero la licencia de TSR caducó para SSI, y ahora son los chicos de Interplay, bajo el sello de Sierra, los afortunados poseedores de la licencia para crear juegos basados en AD&D. Los dos primeros son: Baldur's Gate y este Descent to Undermountain.

WATERDEEP

Waterdeep es una de las ciudades más importantes de los Reinos Olvidados, un mundo fantástico, gigantesco, (xxx) del universo de AD&D. En esta ciudad, bajo su subsuelo, se desarrolla la aventura del antiguo Eye of Beholder. Descent to Undermountain también se desarrolla en Waterdeep, en una gigantesca mazmorra, llamada (¡sorpresa!) Undermountain, sobre la que se asienta la ciudad. Esta mazmorra fue creada hace más de mil años por un mago loco llamado Halaster. Ahora Khelben, el mago supremo de la ciudad, anda buscando aventureros para realizar algunas misiones en su interior. Y adivina quien es el aventurero chiflado que se va a meter dentro: tú.

Interplay ha optado por una perspectiva en primera persona para el desarrollo de la acción, utilizando nada más y nada menos que la máquina gráfica del Descent. Así que puedes esperarte un mundo tridimensional de lo más complejo en la mazmorra de Undermountain. Lo cual es una gran ventaja, ya que esta mazmorra pretende ser la mazmorra, la madre de todas las cavernas plagadas de monstruos, tesoros y aventuras. Cuanto más te adentres en ella, más difíciles se volverán las pruebas a las que el mago chiflado Halaster te someta, pero mayores serán tus recompensas también.



Waterdeep es una de las ciudades más importantes de los Reinos Olvidados



ROL

La creación de personajes es bastante completa, y bastante fiel al sistema AD&D. Si lo conoces, no tendrás ningún problema. Y si no, bueno, el manual es bastante útil y lo suficientemente bien escrito como para que te enteres de que va esto. Aunque comenzaremos en el nivel uno de experiencia (o sea, que de dos golpes te matan) según vayas matando enemigos y resolvinedo misiones, aumentará rápidamente. Como era de esperar en un juego de rol, por otra parte.

Aunque el combate es un elemento muy importante, no menos importantes son la conversación y la resolución de puzzles. La estructura de la mazmorra es tal que para cada misión tendrás que penetrar un poco más, volviendo a la superficie para conseguir suministros, consejos y, como no, alguna nueva misión de la mano de Khelben.

En cuanto a la realización técnica, tanto los gráficos como el sonido son buenos. Los monstruos están realizados mediante polígonos, no sprites, y todos esllos son fácilmente identificables y están animados con gran realismo. El único punto débil es el interfaz, al que es difícil acostumbrarse. Aunque esto es más culpa de la cantidad de cosas distintas que puedes hacer (combatir, usar magia, interaccionar con el entorno, etc) que de una realización técnica deficiente.

En fin, para una evaluación final, tendréis que esperar al siguiente número de la revista, porque Descent to Undermountain es un juego que hay que probar en profundidad. De momento, todo apunta a que nos encontramos frente a un excelente juego de rol. Ojalá sigamos diciendo lo mismo el mes que viene. ✦





ZONA ESTRATEGIA

Ineptitud Absoluta

CUARTEL GENERAL

AUTOR: JUAN DEMIGUEL

Si hay algún género de juegos que dependa de la inteligencia artificial (IA, para los amigos), éste es la estrategia. Después de todo, el placer se obtiene al ser más inteligente que el adversario. Y el adversario suele ser el ordenador, quitando los juegos para Internet que, de todos modos, no son muy jugables desde España. ¡Peste de yanquis en la red!

Pero parece increíble que se haya avanzado tan poco en hacer del ordenador un oponente respetable. Prácticamente todos los juegos de estrategia recurren a algún tipo de trampas, más o menos obvias, para poder presentar un verdadero desafío. Más concretamente, todos los juegos de estrategia en tiempo real recurren una y otra vez a las ventajas posicionales (más recursos, más unidades al comenzar, etc), y las ventajas inherentes al ordenador (poder estar en todos los sitios a la vez y dar órdenes casi simultáneamente) como única manera de resultar difíciles.

Un montón de problemas interesantes para la inteligencia artificial son intratables

¿POR QUÉ?

Una de las cosas de estar en el mundo de la informática a un nivel más o menos serio (o sea, estudiarla) es que descubres que algunos problemas son intratables. ¿Qué significa intratables? Bueno, sin meternos en tecnicismos, un problema intratable es aquel para el que se conoce la solución, pero que se sabe de antemano que encontrarla necesita una cantidad demasiado grande de tiempo. Y no estamos hablando de unos pocos minutos, horas o días. Estamos hablando de decenas y millares de años. Y millones de años, si nos ponemos.









Bueno, pues resulta que un montón de problemas interesantes para la inteligencia artificial son intratables. O sea, que los programadores no sólo no pueden programar algoritmos para encontrar soluciones inteligentes a problemas que se presentan en el juego, sino que además, saben que la solución no existe. ¡El ordenador no terminaría nunca de buscarla! O tú ya estarías muerto para cuando lo hiciera.

Por ejemplo: si duplicas la velocidad de tu ordenador, puedes esperar que la frame rate del Quake II se duplique. Por ese mismo razonamiento podrías esperar que los enemigos fueran el doble de astuto. ¡Pues de eso nada! Si para encontrar una estrategia óptima el ordenador tiene que tirarse una barbaridad de tiempo calculando, si duplicamos la velocidad del ordenador... Bueno, la mitad de una barbaridad sigue siendo una barbaridad. Ahora ya sabéis porque a los ordenadores les ha costado tanto tiempo conseguir ganar a los humanos al ajedrez, a pesar que la velocidad de nuestros procesadores se duplica cada 18 meses. Duplicar la velocidad de un ordenador sólo consigue que la máquina juegue un poquito mejor que antes.

SOLUCIONES

Naturalmente, no todo es tan malo. Más de cuarenta años de investigación en inteligencia artificial ha conseguido unos cuantos resultados. Lo más importante es que nosotros, las personas, conseguimos buenas soluciones a los problemas de inteligencia artificial. Desde luego, jugamos bastante mejor que la computadora a los juegos de estrategia. El truco es que nosotros, los humanos, utilizamos mucho conocimiento para resolver los problemas, y que si bien no conseguimos encontrar la solución óptima, casi siempre conseguimos una buena solución.

Y no estamos hablando de unos pocos minutos, horas o días. Estamos hablando de decenas y millares de años

Pero cómo hacer que el ordenador utilice el mismo sistema para ser un poco más astuto en sus enfrentamientos con nosotros los jugadores, es bastante complicado de explicar. Y es, desde luego, tema para la próxima edición de Cuartel General. ✦



EN PRIMERA LÍNEA
X-COM: Apocalypse
StarCraft
Command & Conquer: Red Alert
Dungeon Keeper
Warlord III
Theme Hospital
CIVILIZATION II
Master of Orion II
Settlers II
Sid Meier's Gettysburg!

VIEJAS GLORIAS
CIVILIZATION
Master Of Orion
Warlord II
X-COM : Enemy Unknown
Sim City 2000
Populous II
Grandest Fleet
Railroad Tycoon
Master of Magic
Ghengis Khan





Suponemos que el título de este juego es un ingenioso juego de palabras, y ya es la segunda parte... Aunque, en principio, el nombre proviene de las siglas (en inglés) Asalto y Exploración Mecanizadas. Las casas de desarrollo ya no saben que inventar. ¿O sí?

Dentro del desgastado mundo de los juegos de estrategia en tiempo real, M.A.X. consigue ser distinto. ¿Sorprendidos? Nosotros también. Hasta qué punto esta sorpresa es buena o mala, está por ver.

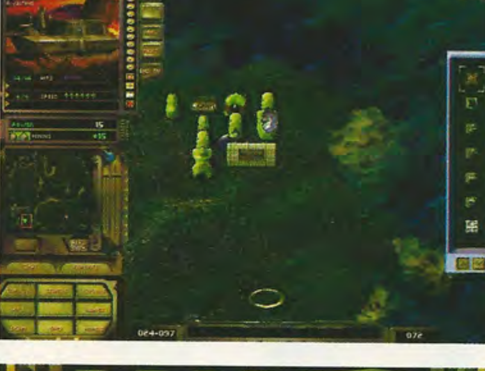
¿En qué es distinto? Es diferente porque presenta la opción de jugar en tiempo real, en una mezcla de tiempo real y turnos, y jugar por turnos (aunque con un límite de tiempo para planear tus acciones). También es un juego distinto en un estilo peculiar y muy funcional. Tenemos recursos que recolectar, unidades nuevas que construir, edificios que edificar, etc. Como siempre, existe alguna manera de ampliar y mejorar nuestra selección de unidades, esta vez en la forma de mejoras que se pueden investigar para nuestros vehículos. ¿Y dónde se investigan? En un centro de investigación, naturalmente. ¿A que os suena la película...?

Los escenarios han dejado de ser como viñetas de un cómic

PUES NO

Pues eso, que no es un juego típico de estrategia en tiempo real. No se puede decir que sea mejor o peor, pero seguro que es distinto. Por primera vez en mucho tiempo, nos encontramos con un juego de este tipo al que realmente tenemos que aprender a jugar. Suena rara la frase, pero es cierto. Seamos sinceros, una vez que se sabe cómo jugar al C&C, o al Warcraft 2, se sabe cómo jugar al Earth2140, al Dark Reign o al StarCraft.









En M.A.X. la balanza de juego está mucho más orientada a la estrategia, a utilizar combinaciones adecuadas de unidades, a planificar nuestros ataques, el rango de acción de nuestros radares y, sobre todo, a tener en cuenta la línea de visión de fuego de nuestros hombres. Se ha hecho un gran esfuerzo por crear un oponente informático competente, y aunque el veredicto final es todavía impreciso, hay buenos indicios de que lo han conseguido.

Los escenarios han dejado de ser como viñetas de un cómic. Son variados, no sólo en los gráficos, sino además en las distintas topologías y la ausencia/presencia de masas de agua. Cada escenario necesita su propia combinación de unidades para ser conquistado, que introduce un nuevo elemento de interés estratégico en la acción.

Con la promesa de que el producto final contendrá cuatro campañas, con un total de 36 misiones, más 24 escenarios individuales, la durabilidad del juego está asegurada. Por si fuera poco, para cada escenario individual se pueden fijar un montón de variables distintas que crear distintos desafíos: número de adversarios, condiciones iniciales, objetivos, sistema de juego (turnos, tiempo-real, mezcla), etc. Y todavía no hemos comentado que el modo multijugador... Bueno, os lo imagináis vosotros solitos.

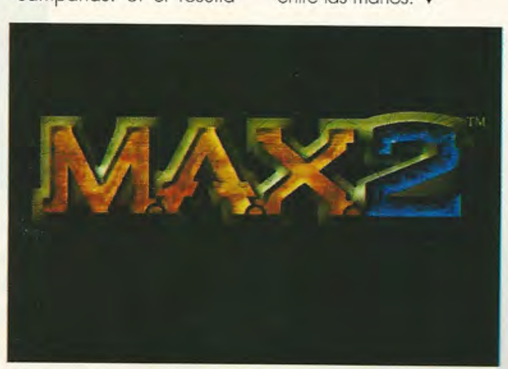
ARGUMENTO

Como todos, M.A.X 2 tiene argumento. ¿De verdad os interesa? Pues no nos queda sitio para comentarlo. Además, el argumento tiene importancia para decidir si las campañas merecen la pena, y la versión beta que hemos podido probar no dispone de estas campañas. Si el resultado es bueno, es un punto más positivo para este juego.

En M.A.X. la balanza de juego está mucho más orientada a la estrategia

Por lo que podemos ver ahora, M.A.X. 2 es un juego muy interesante, con unos cuantos puntos originales y una mecánica de juego diferente a sus competidores. Si el resultado final sigue esta línea y pule las asperezas, podemos tener un gran juego entre las manos. ✦





Correo del lector

Por último comentáis que...

Todas las respuestas

Esperamos vuestras cartas con ansiedad. Es todo un placer contestar a vuestras dudas, sugerencias, quejas y felicitaciones. Sólo os pedimos que seáis muy concretos en vuestras peticiones y nos facilitéis el máximo de información sobre vuestro problema, en caso de tenerlo. Así será más fácil poder ayudaros. Hasta el mes que viene.

P Sigo vuestra sección Game Developer con mucha atención y es, sin duda, la que más me gusta de la revista. Por favor, no la quitéis nunca. Ahora quisiera saber si puedo mandar por correo electrónico a los autores de los artículos, sugerencias o problemas que tengo con los diversos cursos.

Alfonso Benito
Las Palmas de Gran Canaria

R *Hemos tomado tu carta, Alfonso, como ejemplo de muchas peticiones que recibimos por correo, en las cuales se solicita que contestemos en esta sección a enormes cuestiones cuya resolución tiene un desarrollo muy largo, y resulta imposible de hacerlo aquí, donde el espacio está limitado.*

Pero, por supuesto que nuestros colaboradores están deseando responder a vuestras preguntas. Además de que les gusta escribir en Game Over, también sienten la misma satisfacción cuando responden a vuestras dudas, porque es señal de que seguís "sus sabias enseñanzas". Podéis enviar vuestras preguntas a su correo electrónico cuando se indica o bien al de la revista: gover@prensatecnica.com



P Quisiera haceros una sugerencia que, al mismo, tiempo es una exigencia: sería más interesante que incluyerais más páginas de soluciones y trucos. A veces se queda corta la revista con las cosas que realmente nos interesan a los lectores.

Luis Muñoz
Valencia

R *Tenéis razón. Ampliar el número de las páginas de la revista es uno de nuestros máximos objetivos. Pronto encontraréis agradables sorpresas al respecto. De momento, muchas gracias por seguirnos mes a mes.*

P Os sigo cada mes porque me parece que sois una de las poquitas revistas realmente independientes que hay en este país, ya que todas sucumben a las presiones de las distribuidoras. Estoy harto de que haya juegos malísimos y puntuados con 90, que contienen muchas animaciones y ocupan cuatro CD pero resultan aburridos de jugar. No sé si la culpa es de las revistas, que se dejan influir a cambio de publicidad o directamente de las distribuidoras. Y otra cosa ¿cuándo bajarán los precios de los juegos para que realmente desaparezca la piratería? ¿No ven que a esos precios no hay quien compre juegos?

Antonio Durán
Madrid

R *Antonio, las cosas no son tan fáciles como a primera vista pueden parecer. En primer lugar, y no es por hacer corporativismo, todas las revistas del sector en nuestro país son realmente independientes, incluyendo Game Over como no podía ser de otra manera. Ocurre que, muchas veces, el lanzamiento de un producto estrella de una compañía determinada ocupa tal cantidad de tiempo en la mente de los redactores, cómo se ha hecho, personas que han participado en el desarrollo del juego y presupuesto gastado, que se toman estos valores como decisivos a la hora de evaluar un producto, olvidando algo tan necesario para vosotros como es la jugabilidad.*

En cuanto a la disminución del precio de los productos es la pescadilla que se muerde la cola, como ya se comentó en esta revista anteriormente. Si la piratería sigue, las distribuidoras no tienen más remedio que mantener los precios porque los márgenes son muy pequeños y si se vende poco ... pues nada de nada.

Este tema es tan grave que sólo mediante la actuación de una política judicial agresiva, que todavía no hay, se puede remediar. Luego le tocaría el turno a las distribuidoras de bajar cuantitativamente el precio de los productos. ¿Quién no ha soñado alguna vez con que el mercado de juegos se equipare al de la música, donde la última novedad, como el disco de Mecano, por ejemplo, se puede conseguir por un precio nunca superior a 3.000 pesetas? No sé ... tal vez algún día.

P ¿Cómo puedo coger la película en el juego Hollywood Monsters?

Mª Luisa García Álvarez
Madrid

R *Tienes que entrar en el estudio de Hollywood dos veces seguidas, al final, por pesado te sacudirán con la película. Ya la tienes.*

P Estoy atascado en el Episodio Quinto del Gabriel Knight 2. En la comisaría de policía no sé que decirle al comisario.

Alberto Peña
A Coruña

R *Pregunta al comisario sobre los libros de contabilidad de Grossberg. Luego, le enseñas la cinta grabada en el club. Cuando abandone el despacho, coge el libro y arranca una página. Después, cuando te pregunten, di un nombre falso del club de caza.*



P Me he comprado el juego Larry VII y la verdad es que me parece divertido, pero cuando llega la hora del casino, no sé que hacer. ¿Me podéis ayudar, por favor?

José Luis Guzmán
Madrid

R *En el casino, haz TOCAR en la mesa de dados para entrar. Pulsa encima de Larry para que pueda expulsar sus gases. Luego, toca la mesa y habla con el responsable. Ahora utiliza el papel higiénico con los dados de adorno y úsalos en la mesa. El responsable te dará unos nuevos con los que podrás jugar antes de que intente cambiártelos por los usados.*



10 RAZONES para SUSCRIBIRSE a Game Over

Si odias que tus vecinos controlen de videojuegos más que tu, no lo dudes y suscríbete a Game Over

1. **Porque** ésta es la única revista escrita por y para los profesionales del videojuego. Entre nuestros redactores contamos con desarrolladores, beta testers y demás profesionales del sector que ponen todo su empeño en ofrecerte unos reportajes inmejorables (... sólo a veces lo consiguen).
2. **Porque** sin lugar a dudas encontrarás muchísimas más imágenes de tus juegos favoritos que en otras publicaciones del sector. Está científicamente demostrado, lo aseguramos.
3. **Porque** ya es hora de cambiar y renovar tus gustos. Esto es el comienzo de una nueva era, amigo.
4. **Porque** sólo con Game Over conseguirás descubrir los videojuegos que todavía no conoce nadie en España.
5. **Porque** en el CD-Rom incluimos un juego completo de calidad, ya me entiendes.
6. **Porque** Game Over tiene una estética muy cuidada y atractiva, especialmente diseñada para que te agrade.
7. **Porque** si tardamos en enviarte la revista podemos garantizarte que algún redactor sufrirá las consecuencias del retraso, lo garantizamos.
8. **Porque** aparte del CD-Rom de regalo mes a mes te sorprenderemos de una u otra manera.
9. **Porque** aunque llueva, nieve o arrecie temporal recibirás tu ejemplar de Game Over.
10. **Y**, por último, porque los 10 primeros suscriptores recibirán un MILLóN de dolar... digo de Felicitaciones de nuestros redactores mediante e-mail.

Está bien, esta vez va en serio, todos aquellos que acertéis suscribiéndoos a Game Over podréis elegir gratis dos super regalos de entre estos tres:





El juego de tenis más espectacular. El simulador 3D definitivo de tenis. Con increibles efectos visuales como destellos de Sol, sombras dinámicas, fuentes de luz, camaras moviles que seguirán la acción en todo momento, y soporte para aceleradoras 3D, Precio : 2.995 ptas.





El gran libro de los juegos te ofrece miles de trucos y soluciones completas para más de 100 juegos y aventuras de los últimos tiempos. Incluye un tutorial acerca de todas las posibilidades que ofrece internert para jugar a todos los juegos con los usuarios de la red. Precio: 2.995 ptas.

Con modelos 3D voxelizados de geometrías superiores a 50.000 polígonos.
Paisaje fotorealistas con resolución automática dependiendo de la lejanía y superficies reflectantes gracias a la técnica VTP.
3 Equipos, 6 thunder Arrows y 15 circuitos diferentes.
Precio : 2.995 ptas. (IVA inc.)



No esperes al invierno para sacar tu tabla...



Aceleración 3D TOTAL













Incluye banda sonora con los mejores temas de MATAMALA



Vive el SnowBoard extremo










HAMMER Technologies
C/ Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (Spain)
Tlf. (91) 304 06 22
Fax. (91) 304 17 97
e-mail: hammert@studios.com